

LAPORAN INDIVIDU

PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL) / MAGANG III

LOKASI SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN

Ngentak, Sumberagung, Moyudan, Sleman, DI Yogyakarta 55563

Disusun sebagai Persyaratan Akhir

Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)

Dosen Pengampu: Adi Dewanto, S.T.,M.Kom.



Disusun Oleh :

EDWAR PUTRA ADI PRATAMA

NIM. 13520241058

PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2016

Pengesahan laporan hasil kegiatan PPL Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan, menyatakan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Edwar Putra Adi Pratama

NIM : 13520241058

Prodi : Pendidikan Teknik Informatika

Fakultas : Teknik

Telah melaksanakan kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan mulai tanggal 15 Juli sampai dengan 15 September 2016. Hasil kegiatan tercakup dalam naskah laporan ini.

Moyudan, 27 Agustus 2016

Mengesahkan

Dosen Pembimbing Lapangan
PPL / Magang III

Guru Pembimbing

Adi Dewanto, S.T., M.Kom
NIP. 19721228200501 01 001

Arfita Restu KD, S.Kom
NBM. 1151130

Mengetahui



Kepala Sekolah SMK
Muhammadiyah 2 Moyudan

Drs. Muh. Zainuri
NIP. 19610726 199003 1 003

Koordinator PPL
SMK Muhammadiyah 2

Moyudan

Dra. Nuraini Subahastuti
NIP. 19661004 199203 2 005

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan nikmat dan karunia-Nya, sehingga pelaksanaan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan yang tercantum dalam laporan ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun dalam rangka memenuhi tugas Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang telah dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan. Penyusunan laporan ini dimaksudkan untuk dapat memberikan gambaran secara lengkap mengenai semua rangkaian kegiatan PPL UNY yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

Dalam pelaksanaan PPL ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Dengan selesainya laporan ini, praktikan berterimakasih kepada:

1. Kepala SMK Muhammadiyah 2 Moyudan. Drs. Muh. Zainuri yang telah berkenan menerima mahasiswa praktikan dan memberi kesempatan serta fasilitas selama kegiatan PPL berlangsung di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.
2. Arfita Restu KD,S.Kom, selaku Guru Pembimbing PPL yang telah banyak memberikan kesempatan, arahan, dan bimbingannya sehingga kegiatan PPL yang praktikan laksanakan dapat terlaksana sesuai rencana.
3. Koordinator PPL SMK Muhammadiyah 2 Moyudan, Dra. Nuraini Subahastuti yang telah berkenan mendampingi dan membimbing selama kegiatan PPL berlangsung.
4. Dosen Pembimbing Lapangan PPL di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Adi Dewanto S.T.,M.Kom yang telah membimbing praktikan selama PPL berlangsung.
5. Dosen Pembimbing Lapangan PPL Pamong SMK Muhammadiyah 2 Moyudan, Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd.,M.Or. yang telah membimbing dalam penerjunan sekaligus penarikan PPL.
6. Seluruh guru dan staf karyawan SMK Muhammadiyah 2 Moyudan atas kerjasama dan bantuannya kepada kami selama pelaksanaan PPL berlangsung.
7. Rekan-rekan mahasiswa PPL UNY 2016 SMK Muhammadiyah 2 Moyudan atas kerjasama, kekompakan, dan kebersamaan selama ini.
8. Siswa-siswi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan, Khususnya kelas X MM dan XII AK SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2016/2017 yang senantiasa memberikan semangat keceriaan.
9. Semua pihak yang tidak dapat praktikan sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan, dorongan, saran dan masukan selama pelaksanaan PPL hingga selesainya laporan ini.

Semoga laporan ini bermanfaat dan dapat menambah wawasan serta khasanah ilmu praktik pengalaman lapangan bagi para pembaca.

Moyudan, 27 Agustus 2016

Mahasiswa praktikan

Edwar Putra Adi Pratama

NIM. 13520241058

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN	10
A. Analisis Situasi	10
1. Visi dan Misi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan	10
2. Kondisi Fisik Sekolah	11
3. Kondisi Non Fisik Sekolah	14
B. Perumusan Program & Rancangan Kegiatan PPL	18
1. Perumusan Program	18
2. Penjabaran Program Kerja PPL	19
BAB II. PELAKSANAAN PROGRAM DAN PEMBAHASAN	21
A. Persiapan	21
B. Pelaksanaan PPL	22
C. Perincian Praktik Mengajar	23
D. Analisis Hasil Pelaksanaan PPL	27
E. Refleksi Pelaksanaan PPL	30
BAB III PENUTUP	32
A. Kesimpulan.....	32
B. Saran	33
DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN	36

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Guru dan Karyawan	15
Tabel 2. Kegiatan Mengajar	23

DAFTAR LAMPIRAN

1. Format Observasi	
2. Matriks	
3. Kartu Bimbingan	
4. Catatan Harian	
5. Kalender Akademik	
6. Jadwal Pelajaran.....	
7. Jadwal Mengajar	
8. Silabus	
9. RPP	
10. Daftar Presensi	
11. Daftar Buku Pegangan	
12. Daftar Nilai	
13. Program Semester	
14. Program Tahunan	
15. Laporan Penggunaan Dana	
16. Dokumentasi	

PELAKSANAAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)/ MAGANG III UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA DI SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN

ABSTRAK

Oleh:

Edwar Putra Adi Pratama

NIM. 13520241058

PPL dalam pengertiannya Praktik Pengalaman Lapangan merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa di semua jurusan pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta. Program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan wahana pembentukan tenaga kependidikan yang profesional. Kegiatan ini bertujuan agar mahasiswa kependidikan mengetahui, mengenal, dan memahami lapangan pendidikan, baik di sekolah ataupun lembaga pendidikan lainnya.

Tujuan lain penulis melaksanakan PPL di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan adalah memberi kesempatan pada penulis untuk mempelajari, mengenal dan menghayati permasalahan yang dihadapi lembaga pendidikan, menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki ke dalam kehidupan nyata. Mahasiswa juga dapat belajar dari lembaga sekolah sekaligus dapat menyumbangkan pemikiran dan tenaga guna pengembangan lembaga pendidikan yang bersangkutan.

Kegiatan PPL terbagi dalam beberapa tahapan yaitu persiapan mengajar dan pelaksanaan mengajar. Tahap persiapan dimulai dari observasi yang dilaksanakan pada bulan Februari. Selanjutnya mahasiswa menempuh mata kuliah *micro teaching* di kampus yang merupakan mata kuliah untuk melatih mahasiswa dalam mengajar. Pelaksanaan kegiatan PPL dimulai tanggal 15 Juli 2016 sampai 15 September 2016. Dalam praktik mengajar, praktikan diberi kesempatan untuk mengajar di kelas X MM dan XII AK dengan jumlah mengajar sebanyak 17 kali pertemuan, dengan pengajaran insidental di kelas X AK 1 sebanyak 2 kali, di kelas X AK 2 sebanyak 1 kali dan di kelas XII MM sebanyak 1 kali. Sehingga selama PPL praktikan telah melaksanakan 63 jam pelajaran.

Dalam pelaksanaannya, praktikan juga mengalami beberapa hambatan yaitu kurangnya peralatan fasilitas sarana dan prasarana yang dimiliki pihak sekolah yang dapat mendukung proses pembelajaran, adanya siswa yang tidak semangat dalam belajar, dan siswa yang kurang proaktif terhadap materi yang disampaikan. Hambatan

tersebut dapat teratasi dengan memodifikasi peralatan dan fasilitas, mencoba mengembangkan pola mengajar yang bervariasi, menjalin komunikasi yang baik dan lancar, dan memberikan motivasi kepada siswa dengan menonton video tentang motivasi. Praktikan juga senantiasa konsultasi dengan guru pembimbing untuk mendapatkan hasil yang sebaik-baiknya.

Dari pelaksanaan kegiatan PPL dapat disimpulkan, bahwa kegiatan ini dapat memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam pengembangan kompetensi di bidang pendidikan, memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengenal segala permasalahan di sekolah yang terkait dengan proses pembelajaran, memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan ilmu, pengetahuan, dan ketrampilan yang telah dipelajari dalam kehidupan nyata di sekolah, serta dapat meningkatkan hubungan kemitraan yang baik antara UNY dengan sekolah yang terkait.

Kata kunci : PPL UNY 2016, UNY

BAB I PENDAHULUAN

Usaha peningkatan efisiensi dan kualitas penyelenggaraan proses pembelajaran terus dilakukan, termasuk dalam hal ini mata kuliah lapangan dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL/ Magang III) menjadi konsentrasi untuk ditingkatkan kualitasnya. Program kegiatan PPL/ Magang III untuk mengembangkan kompetensi mahasiswa sebagai calon guru atau tenaga kependidikan. Program-program yang dikembangkan dalam pelaksanaan PPL/ Magang III difokuskan pada komunitas civitas internal sekolah (guru, karyawan, siswa, dan Komite Sekolah).

Mata kuliah PPL/ Magang III mempunyai sasaran dalam kegiatan yang terkait dengan pembelajaran maupun kegiatan yang mendukung berlangsungnya pembelajaran. PPL/ Magang III diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa, terutama dalam hal pengalaman mengajar, memperluas wawasan, melatih dan mengembangkan kompetensi yang diperlukan dalam bidangnya, meningkatkan keterampilan, kemandirian, tanggung jawab dan kemampuan dalam memecahkan masalah.

Pelaksanaan PPL/ Magang III melibatkan unsur-unsur Dosen Pembimbing PPL/ Magang III, Guru Pembimbing/Instruktur, Koordinator PPL Magang III, Sekolah/ Lembaga, Kepala Sekolah/ Lembaga, Pemerintah Daerah Kabupaten Kota, para Mahasiswa Praktikan, Siswa sekolah, serta Pengelola PPL. Mahasiswa akan dapat melaksanakan kegiatan PPL/ Magang III secara optimal apabila memiliki bekal kemampuan yang memadai, baik yang terkait dengan proses pembelajaran maupun proses manajerial.

A. Analisis Situasi

1. Visi dan Misi dari SMA Muhammadiyah 2 Moyudan

a. Visi

“Menjadi SMK yang Unggul, Islami, Kompeten, Menguasai IPTEK, Berwawasan Global dan Berwawasan Lingkungan”.

b. Misi

- 1) Menumbuhkan semangat keunggulan dan kompetitif kepada seluruh warga sekolah.
- 2) Melaksanakan proses belajar mengajar secara optimal dalam iklim yang kondusif untuk mencapai keahlian sesuai kompetensi keahlian yang berorientasi nasional dan global.
- 3) Mengembangkan suasana agamis dan budaya bangsa.
- 4) Mengembangkan dengan intensif hubungan sekolah dengan dunia

industri serta instansi yang relevan.

- 5) Melestarikan lingkungan sekoah dengan mencegah pencemaran lingkungan dan kerusakan lingkungan.

2. Kondisi Fisik Sekolah

SMK Muhammadiyah 2 Moyudan terletak di Dusun Ngentak, Sumberagung, Moyudan, Sleman, DI Yogyakarta. Kode pos 55563. Kondisi Fisik sekolah sudah cukup baik. Gedung sekolah terbagi menjadi dua bagian, yaitu Unit I dan Unit II. Unit I terdiri atas ruang Kepala Sekolah, TU, serta laboratorium (komputer, akuntansi, Adminsitasi Perkantoran, multimedia, SAC), garasi sekolah, ruang kesenian, aula pertemuan, tempat parkir, ruang kelas XI, serta toilet. Sedangkan, Unit II terdiri atas ruang guru, ruang kelas X dan XII, BK, perpustakaan, UKS, ruang kepala sekolah, ruang pertemuan, koperasi siswa (KOPSIS), bussines center, kantin, ruang IPM, tempat parkir, toilet, dan lapangan upacara.

SMK Muhammadiyah 2 Moyudan terdiri dari 13 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang waka, 2 ruang kepala sekolah, 1 ruang Bimbingan dan Konseling, 1 ruang perpustakaan, 2 ruang tata usaha, 2 ruang pertemuan (aula), 3 ruang lab komputer, 1 ruang IPM (Ikatan Pemuda Muhammadiyah), 1 ruang UKS, 1 gudang, 1 Masjid, 1 ruang lab. Administrasi Perkantoran, 1 ruang lab. SAC, kamar mandi \pm 9 kamar mandi (guru dan siswa), 1 kantin, 1 koperasi, dan 4 tempat parkir.

Selain itu, tersedia juga lapangan yang biasa digunakan untuk kegiatan pembelajaran olahraga, seperti basket, voli, bulu tangkis, sepak bola, senam, dan tapak suci (silat). Lapangan ini juga yang biasa digunakan sebagai lokasi upacara bendera setiap hari senin.

Berikut fasilitas atau sarana dan prasarana yang terdapat di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan adalah:

a. Ruang Kelas

Ruang kelas yang tersedia adalah sebanyak kelas yang ada yaitu terdiri dari kelas X Akuntansi 1 dan 2, X Administrasi Perkantoran 1 dan 2, X Multimedia, XI Akuntansi, XI Administrasi Perkantoran 1 dan 2, XI Multimedia, XII Akuntansi, XII Administrasi Perkantoran 1 dan 2, XII Multimedia.

b. Perpustakaan

SMK Muhammadiyah 2 Moyudan memiliki satu ruang perpustakaan. Kondisi ruang perpustakaan cukup memadai untuk membaca buku dan berkegiatan belajar mengajar. Fasilitas pendukungnya

adalah 2 buah kipas angin dan sebuah wastafel. Buku-buku yang cukup lengkap untuk jurusan keahlian, kondisi buku terawat cukup baik, luas yang tersedia cukup luas. Fasilitas yang diberikan oleh perpustakaan sudah cukup memadai bagi siswa.

c. Laboratorium Komputer

Laboratorium komputer yang tersedia di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan terdiri dari 3 lab, yaitu 2 laboratorium untuk perkantoran dan 1 laboratorium untuk multimedia. Laboratorium komputer baik perkantoran maupun akuntansi terdapat \pm 20 komputer.

Selain itu tersedia juga fasilitas WiFi atau jaringan internet. Semua siswa bisa berselancar di dunia maya melalui komputer yang sudah tersedia. Ruangan laboratorium komputer juga dilengkapi dengan AC dan Proyektor sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

d. Masjid

Tempat Ibadah Muslim atau Masjid SMK Muhammadiyah 2 Moyudan berada dekat di lingkungan sekolah. Masjid yang bernama Muamalah berukuran cukup luas. Masjid ini tepat berada di samping sekolah. Bangunan masjid cukup memadai dengan kokohnya bangunan, selain itu terdapat pula beberapa fasilitas yang cukup memadai seperti : tempat wudlu (antara putra dan putri terpisah), toilet, peralatan ibadah, Al Qur'an, buku Agama, lemari, papan tulis, karpet, piala, kotak infak, alas kaki, mading islami, dan poster pesan agama.

e. Unit Kesehatan Siswa

SMK Muhammadiyah 2 Moyudan memiliki satu ruang UKS yang cukup memadai. Ruang UKS dilengkapi 4 buah kasur, 1 lemari obat, dan obat-obatan umum.

Selain itu, ruang UKS ini juga didukung dengan buku-buku atau brosur informasi tentang kesehatan yang ditata rapi di almari. Dinding UKS juga dilengkapi dengan poster tentang kesehatan (manfaat dan pentingnya menjaga kesehatan) serta struktur pengurus UKS sekolah.

f. BK (Bimbingan Konseling)

Ruang BK di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan terletak di samping barat ruang kepala sekolah. Ruang BK terdapat 3 lemari kearsipan, 1 set tempat duduk untuk ruang tamu, dan kurang lebih terdapat 3 meja. Ruang BK sebenarnya cukup luas. Akan tetapi banyaknya map kearsipan membuat ruang BK terlihat penuh.

Ruang BK ini digunakan untuk menitipkan Handphone-handphone

siswa, karena siswa tidak diperbolehkan membawa Handphone selama pembelajaran sekolah berlangsung.

BK pada hakikatnya merupakan jembatan bagi siswa atau teman curhat bagi siswa, orang tua, guru, dan karyawan. BK sendiri sebagai fasilitator untuk mediasi bagi seluruh masyarakat SMK Muhammadiyah 2 Moyudan yang mendapat masalah fisik atau non fisik.

g. **Koperasi Sekolah**

SMK Muhammadiyah 2 Moyudan memiliki fasilitas koperasi sekolah, koperasi ini bernama KOPSIS atau Koperasi Siswa. Koperasi ini menjual segala jenis ATK (alat tulis kantor), mulai dari pensil, pulpen, penghapus, dan lain-lain sebagai penunjang kegiatan belajar siswa. Hal tersebut dibuat agar siswa tidak keluar dari lingkungan sekolah untuk mendapatkan alat tulis.

KOPSIS ini selalu dijaga oleh siswa yang sudah diwajibkan piket di koperasi. Selain memberikan keterampilan entrepreneur secara tidak langsung pada siswa, hal ini juga membantu koperasi sendiri untuk berjalan terus dengan pendampingan dari guru piket KOPSIS.

h. **Ruang IPM**

IPM (Ikatan Pemuda Muhammadiyah) merupakan organisasi tertinggi siswa dalam tingkat keorganisasian di setiap sekolah basis Muhammadiyah. Susunan kepengurusan IPM ini terdiri dari siswa kelas X dan XI.

IPM SMK Muhammadiyah 2 Moyudan memiliki ruang tersendiri sebagai sekretariat yang berada di utara KOPSIS. Ruangan tidak begitu luas karena terletak di belakang sekolah, sehingga pertemuan besar IPM sering dialihkan ke ruang perpustakaan lama.

i. **Bussines Center**

Bussines center SMK Muhammadiyah 2 Moyudan merupakan tempat untuk melakukan usaha yang dijalankan oleh siswa dan dibimbing oleh guru khususnya guru multimedia. Usaha yang dijalankan berupa percetakan, laminating, pembuatan kaos, desain kaos/ jaket/ korsa, foto wisuda sekolah, pembuatan mug/gelas, stiker, pin, banner, dll.

j. **Ekstrakurikuler**

Kegiatan ekstrakurikuler di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan adalah kegiatan tambahan agar siswa dapat mengembangkan ilmu yang lebih baik dan mengembangkan bakat, minat, dan potensi diri agar kreatif dan berkualitas. Pembinaan ekstrakurikuler ini pun selalu dipandu oleh

masing-masing pembimbing dari setiap ekstrakurikulernya.

Berbagai macam kegiatan ekstrakurikuler di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan ditawarkan kepada siswa. Diantaranya yaitu:

1) Ekstrakurikuler wajib, antara lain:

HW (Pramuka) dilaksanakan setiap hari Sabtu dan Tapak Suci dilaksanakan setiap hari Jum'at.

2) Ekstrakurikuler olahraga, antara lain :

a) Bola voli

b) Basket

3) Ekstrakurikuler lainnya:

a) Baca Al-Quran

b) Qiro'ah

c) Vokal

Kegiatan ekstrakurikuler ini bertujuan untuk menggali dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa sesuai dengan bidang yang diminati. Sehingga siswa SMK ini tidak hanya terampil dan siap kerja dengan paket keahlian masing-masing, namun juga memiliki skill tambahan.

3. **Kondisi Non Fisik Sekolah**

a. **Potensi Siswa**

SMK Muhammadiyah 2 Moyudan mengembangkan berbagai potensi baik dari potensi akademik maupun non-akademik. Potensi-potensi ini dikembangkan sekolah melalui berbagai kegiatan belajar-mengajar dan kegiatan ekstrakurikuler.

Pengembangan potensi non-akademik ini juga dikembangkan melalui kegiatan ekstrakurikuler yaitu dengan penambahan pada kegiatan kecintaan siswa pada lingkungan sekolah, dan penambahan berbagai keterampilan diluar kegiatan ekstrakurikuler. Pengembangan potensi siswa ini dimaksudkan dengan tujuan siswa mempunyai potensi yang lebih besar lagi dan mampu mengembangkannya dengan cara yang baik dan positif.

b. **Potensi Guru**

Guru dan karyawan di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan mencapai 38 orang. Jumlah tersebut sudah termasuk kepala sekolah, kaprodi, dan guru tambahan. Masing-masing guru telah mempunyai kinerja yang disesuaikan dengan mempersiapkan dan menerapkan KTSP pada proses pembelajaran dan proses pengajarannya

SUSUNAN PEMBAGIAN TUGAS MENGAJAR GURU
SEMESTER GASAL
TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Tabel 1. Daftar Guru Dan Karyawan

NO. KODE	NAMA GURU	TUGAS TAMBAHAN	MATA PELAJARAN
1	Drs. MUH ZAINURI	KEPALA SEKOLAH	Menerapkan kerjasama dengan kolega dan pelanggan
KELOMPOK MATA PELAJARAN NORMATIF			
2	AHMAD HADAR,S,SOS.I	WALI KELAS, PIKET	Ibadah Aqidah Kemuhmadiyah an
3	NURWAHYUNI, S.HI	WAKA ISMUBA, STAF UPJ	Al-quran/Hadist Akhlak Tarikh
4	MUH. FARID FAUZI, S.Ag		Akhlak Tarikh
5	ZURQONI		Tarikh Kemuhmadiyah an
6	Drs. BAMBANG SUBIYANTO	WAKA HUMAS	Pendidikan Kewarganegaraan
7	Drs. BASUKI		Bahasa Indonesia
8	DANI NURCAHYO T, S.Pd	WALI KELAS	Bahasa Indonesia
9	Drs. INTAN FAJARI SUSILO		Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
10	HUMAWAN JATI SUSANTO, S.Pd	PEMBINA IPM, WALI KELAS, PIKET	Seni Budaya Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
KELOMPOK MATA PELAJARAN ADAPTIF			
11	HAPPY NGESTI U, S.Pd	WALI KELAS, PIKET	Bahasa Inggris
12	WAGIYO, S.Pd	KEPALA LAB. KOMPUTER, WALI KELAS	Bahasa Inggris
13	RINI WULANDARI, S.S	WALI KELAS, STAF UPJ, PIKET	Bahasa Inggris
14	Dra. SUNARSI ISMAYAWATI	WALI KELAS, PEMBINA UKS,	Matematika

		PIKET	
15	Drs. SUHUDI	WALI KELAS	Matematika
16	ANITA SUMAFIA DENI, S.Pd	WALI KELAS, PIKET	IPA FISIKA KIMIA
17	Drs. SUMARYANTO		IPS (Sejarah dan Sosiologi)
18	IDA KRISTIANI, S.Pd	WAKA KESISWAAN, PIKET	IPS (Ekonomi) Kewirausahaan
KELOMPOK MATA PELAJARAN PRODUKTIF ADMINISTRASI PERKANTORAN			
19	Dra. SRI HARTINAH	KEPALA PERPUSTAKAAN, WALI KELAS, PIKET	Memahami prinsip-prinsip penyelenggaraan AP Menerapkan K3 dan LH Kewirausahaan IPS (Ekonomi)
20	EKA YULIANTA, S.Pd	STAF PERPUSTAKAAN, WALI KELAS	Mengelola data/informasi di tempat kerja Mengelola peralatan kantor KKPI
21	Dra. ESTI HASTUTI	KETUA KOMPETENSI KEAHLIAN AP	Mengoperasikan aplikasi perangkat lunak Mengoperasikan aplikasi presentasi
22	Dra. NURAINI SUBAHASTUTI	WAKA KURIKULUM	Melakukan prosedur administrasi Mengelola sistem kearsipan Mengelola dana kas kecil
23	DITA RIZKI DWINTA SARI, M.Pd	WALI KELAS	Mengaplikasikan ketrampilan dasar komunikasi Membuat dokumen Mengaplikasikan AP di tempat kerja
KELOMPOK MATA PELAJARAN PRODUKTIF AKUNTANSI			
24	Drs. MURSID SUSILO	KEPALA UPJ, PIKET	Mengelola dokumen transaksi Memproses entri jurnal Memproses buku besar

			Menyusun laporan keuangan
25	YENI EKOWATI, S.Pd	WALI KELAS, STAF KURIKULUM, PIKET	Melaksanakan komunikasi bisnis Menerapkan K3 dn lingkungan hidup Mengoperasikan paket program pengolah angka Menyiapkan surat pemberitahuan pajak Mengoperasikan aplikasi komputer akuntansi
26	SRI HANDAYANI, S.Pd	KETUA KOMPETENSI KEAHLIAN AKUNTANSI, PIKET	Menerapkan prinsip profesional kerja Mengelola kartu piutang Mengelola kartu persediaan Mengelola kartu utang Menyajikan laporan harga pokok produk Menyusun laporan keuangan
KELOMPOK MATA PELAJARAN PRODUKTIF MULTIMEDIA			
27	NURHAMIDI, A.Md	WAKA SARPRAS, PIKET	Merakit personal komputer Memahami multimedia Memahami alir proses produksi produk MM Merawat peralatan multimedia Menggabungkan teks ke dalam sajian MM Menggabungkan fotografi digital ke dalam sajian MM Menerapkan efek khusus pada obyek produksi
28	MOCH NOOR WACHID, S.Kom	MAINTANEN & REPAIR	Melakukan instalasi sistem KKPI
29	ARFITA RESTU	KETUA	KKPI

	KURNIA DEWI, S.Kom	KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA, WALI KELAS	Menerapkan K3 dan LH Menerapkan prinsip-prinsip seni grafis dalam desain kom visual untuk MM Membuat story board aplikasi MM Menggabungkan Audio ke dalam sajian MM Menyusun proposal penawaran
KELOMPOK MUATAN LOKAL			
30	Drs. ZUHDI BURHAN		Bahasa Arab
31	TRI SULISTYO Y, S.Pd		Bahasa Jawa
BIMBINGAN KONSELING			
32	YUNIA RANI, S.Pd	BKK, PIKET	Bimbingan dan Konseling
33	SUDARMINAH, BA	BKK, PIKET	Bimbingan dan Konseling
34	ARIFUL		

c. Potensi Karyawan

Selain tenaga pengajar, terdapat karyawan sekolah yang memiliki wewenang dalam kineija Administrasi, karyawan TU yang berjumlah ± 15 karyawan dengan potensi masing-masing kinerja.

d. Siswa

Jumlah siswa di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan berjumlah ± 270 siswa yang terbagi dalam 3 program studi yaitu: Akuntansi, Perkantoran, dan Multimedia. Setiap siswa akan masuk di jurusan sesuai dengan pilihan awal saat pertama pendaftar menjadi siswa baru.

B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL

1. Perumusan Program

Berdasarkan hasil analisis situasi pada pra PPL di atas, inaka disusunlah suatu program PPL yang sesuai dengan kompetensi, profesionalisme, serta minat praktikan baik kegiatan formal maupun nonformal yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

- Apakah media dan metode pembelajaran dapat digunakan sebagai pembelajaran yang berkualitas?

- b. Bagaimana meningkatkan pembelajaran secara efektif di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan?

Rumusan program tersebut dengan memperhatikan beberapa pertimbangan diantaranya:

- a. Permasalahan sekolah sesuai potensi yang ada
- b. Kemampuan mahasiswa
- c. Faktor pendukung yang diperlukan (sarana dan prasarana)
- d. Ketersediaan dana dan waktu yang diperlukan
- e. Kesiambungan program

2. Penjabaran Program Kerja PPL

a. Program PPL

- 1) Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas X MM, Multimedia Dasar Kelas X MM dan Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas XII AK
- 2) Membantu akreditasi program keahlian multimedia
- 3) Pembuatan kebutuhan dalam mengajar, meliputi:
 - a) Silabus
 - b) RPP
 - c) Kalender Pendidikan
 - d) Jadwal Mengajar
 - e) Daftar Hadir Siswa
 - f) Soal Ulangan Harian dan Kunci Jawaban
 - g) Program dan Pelaksanaan Perbaikan
 - h) Daftar nilai
 - i) Analisis butir soal
 - j) Program semester
 - k) Program tahunan
 - l) Pemetaan KKM
 - m) Pemetaan SKKD
 - n) Modul pembelajaran
 - o) Catatan harian
- 4) Praktik mengajar kelas X MM untuk mata pelajaran keterampilan komputer dan pengelolaan informasi dan mata pelajaran multimedia dasar, dan kelas XII AK untuk mata pelajaran keterampilan komputer dan pengelolaan informasi

b. Membantu pelaksanaan program-program di sekolah

- 1) Piket di Ruang Guru
- 2) Piket di Perpustakaan
- 3) Piket di Ruang TU
- 4) Piket Menyalami Siswa
- 5) Panitia Lomba 17 Agustus
- 6) Panitia Qurban Idul Adha
- 7) Membantu pelaksanaan PLS

BAB II

PELAKSANAAN PROGRAM DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan PPL

Sebelum melaksanakan kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan, seluruh mahasiswa yang akan melaksanakan PPL di semester khusus yaitu pada bulan Juli-September 2016 mendaftarkan diri sebagai peserta PPL secara online. Setelah itu, pihak LPPMP memberikan pilihan sekolah untuk mahasiswa dan selanjutnya mahasiswa memilih sekolah yang akan ditempati untuk melaksanakan PPL.

Sebelum diterjunkan, mahasiswa diberikan pembekalan yang berkaitan dengan PPL agar mahasiswa mengerti hal-hal apa saja yang perlu dipersiapkan dan harus dilaksanakan selama PPL. Pembekalan dilakukan oleh masing-masing jurusan pada pertengahan bulan Juni 2016. Setelah diberikan pembekalan tentang PPL, mahasiswa diterjunkan oleh DPL PPL ke masing-masing sekolah agar mahasiswa dapat segera melakukan observasi baik observasi lapangan maupun observasi KBM di kelas. Observasi ini dilakukan jauh-jauh hari agar mahasiswa dapat menganalisis untuk selanjutnya dapat merancang program kerja.

Kegiatan observasi Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas, observasi ini bertujuan agar mahasiswa dapat mengetahui kondisi kelas dan bagaimana proses pembelajaran yang diterapkan guru pembimbing di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan, mulai dari cara membuka pembelajaran, saat pembelajaran berlangsung, maupun dalam menutup pembelajaran. Sehingga observasi ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi mahasiswa untuk menentukan metode maupun strategi pembelajaran yang akan diterapkan sesuai karakteristik siswa.

Observasi kondisi fisik sekolah dilakukan, observasi ini lebih bersifat fisik dan yang menjadi sasaran adalah gedung sekolah, lingkungan sekolah, birokrasi, fasilitas dan kelengkapan sarana dan prasarana yang tersedia.

1. Pengajaran Mikro

Persiapan paling awal yang dilakukan oleh mahasiswa PPL sebelum melakukan praktek mengajar di sekolah adalah mengikuti kuliah pengajaran mikro atau PPL (micro teaching). Mahasiswa melakukan praktik mengajar pada kelas kecil dengan peserta didiknya adalah mahasiswa lain dalam satu kelompok berjumlah 8 orang. Praktik mengajar pada kelas kecil ini dilakukan secara bergantian dengan mahasiswa lain dalam satu kelompok. Setelah praktik mengajar, dosen dan teman mahasiswa lain memberikan masukan dan saran. Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa mendapat bekal kesiapan paraktik

mengajar baik dari segi penguasaan materi, penyampaian materi, metode dan strategi mengajar, pengelolaan kelas, serta media pembelajaran yang digunakan.

Pengajaran mikro berlangsung selama satu semester yaitu pada semester 6 sebelum PPL dilaksanakan. Pengajaran mikro berguna untuk melatih mahasiswa dengan keterampilan proses pembelajaran, seperti membuka pelajaran, cara melemparkan pertanyaan kepada siswa, cara memotivasi siswa, cara memotivasi siswa, dan juga cara memberikan kesimpulan sebagai penutup dalam pembelajaran.

2. Pembuatan RPP

Setelah mendapatkan mata pelajaran yang akan diampu, mahasiswa praktikan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP yang dibuat disesuaikan dengan silabus pada KTSP. Dalam RPP juga dilampirkan materi serta lembar penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan. Adapun RPP yang telah dibuat, praktikan lampirkan pada laporan ini.

3. Pembuatan Bahan Ajar

Pembuatan bahan ajar ditujukan agar siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh praktikan. Dalam pelaksanaan PPL, praktikan dapat membuat media pembelajaran berupa modul sederhana sesuai dengan materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa.

B. Pelaksanaan PPL

Kegiatan PPL yang dilaksanakan oleh praktikan di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan digambarkan sebagai berikut:

1. Pembuatan Perangkat Pembelajaran

Sebelum mengajar, praktikan membuat perangkat pembelajaran, antara lain RPP, soal-soal latihan beserta kunci jawabannya, soal ulangan harian, dan membuat bahan ajar. Hal ini sangat bermanfaat bagi praktikan dalam mematangkan persiapan sebelum mengajar dan sebagai sarana untuk latihan bagi calon seorang guru. Mahasiswa praktikan diharapkan mampu membuat kelengkapan administrasi bagi seorang guru, antara lain presensi siswa dan daftar nilai.

2. Persiapan Bahan Ajar

Persiapan mengajar meliputi pencarian sumber-sumber belajar untuk menyampaikan materi yang sesuai dengan sktandar kompetensi mengelola dokumen transaksi yang sesuai dengan KTSP. Bahan yang dipersiapkan

antara lain dari buku-buku paket terkait dengan mengelola dokumen transaksi serta bahan dari sumber online sebagai penunjang.

3. Praktik Mengajar di Kelas

Setiap mahasiswa PPL UNY diwajibkan untuk latihan mengajar minimal 8 kali tatap muka dengan materi yang telah ditentukan. Kegiatan Belajar Mengajar dilakukan pada hari rabu dimulai pukul 09.30-14.20, dan kamis dimulai pukul 12.05-14.20 WIB. Mahasiswa praktikan melakukan kegiatan belajar mengajar pada kelas X MM dan XII AK. Akan tetapi terdapat mengajar insidental di kelas X AK 1 sebanyak 1 kali, X AK 2 sebanyak 2 dan XII MM sebanyak 1 kali dan jumlah jam yaitu 9 jam dalam satu minggu. Dalam pelaksanaan PPL praktikan dapat mengajar sebanyak 17 kali tatap muka.

Kegiatan belajar mengajar dilakukan dalam 2 tahap, yaitu Praktik Pengajar Terbimbing dan Praktek Mengajar Mandiri.

- Praktik mengajar terbimbing adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di kelas dengan didampingi dan dibimbing oleh guru. Kegiatan mengajar terbimbing meliputi:
 - Merencanakan dan membuat RPP
 - Memilih dan menggunakan metode serta strategi mengajar
 - Memilih dan membuat bahan ajar yang sesuai
 - Mengevaluasi pelaksanaan serta mendiskusikannya dengan guru
- Praktik mengajar mandiri adalah mengajar yang dilakukan di kelas tanpa didampingi oleh guru. Kegiatan ini merupakan tindak lanjut dari kegiatan praktik mengajar terbimbing. Kegiatan ini merupakan kegiatan inti dari kegiatan PPL, setiap mahasiswa harus mengajar minimal 8 kali pertemuan dengan materi yang telah ditentukan, yang dimulai dari pemberian materi, penugasan dan ulangan harian

C. Perincian Praktik Mengajar

1. Melakukan Praktik Mengajar

Tabel 2. Kegiatan Mengajar

No	Hari/Tanggal	Mata Pelajaran	Materi	Jam Ke-
1	Senin, 25 Juli 2016	Keterampilan Komputer dan Pengelolaan	Membuka dan menutup program pada GUI,	1 s/d 6

		Informasi Kelas X AK 1 dan X AK 2	melakukan proses shutdown sesuai prosedur dan penjelasan serta pengoperasian <i>pointing device</i>	
2	Selasa, 26 Juli 2016	Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas XII MM	Pengertian internet, manfaat internet diberbagai bidang dan dampak posisiif serta negatif internet	1 s/d 3
3	Rabu, 27 Juli 2016	Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas XII AK	Pengertian internet, manfaat internet diberbagai bidang dan dampak posisiif serta negatif internet	4 s/d 6
		Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas X MM	Membuka dan menutup program pada GUI, melakukan proses shutdown sesuai prosedur dan penjelasan serta pengoperasian <i>pointing device</i>	7 /d 9
4	Kamis, 28 Juli 2016	Multimedia Dasar Kelas X MM	Pengertian nirmana, lima unsur seni grafis, faktor pembentuk komposisi estetis	7 s/d 9
5	Senin, 1 Agustus 2016	Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas X AK 1	Pengelolaan <i>file</i> dan <i>folder</i>	4 s/d 6

6	Rabu, 3 Agustus 2016	Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas XII AK Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas X MM	Macam-macam koneksi internet, modem, dan cara pemasangan modem Pengelolaan <i>file</i> dan <i>folder</i>	4 s/d 6 7 s/d 9
7	Kamis, 4 Agustus 2016	Multimedia Dasar Kelas X MM	Pengertian sketsa, manfaat sketsa, aturan membuat sketsa, dan membuat sketsa benda mati	7 s/d 9
8	Rabu, 10 Agustus 2016	Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas XII AK Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas X MM	Pengenalan dan instalasi web browser, macam- macam web browser, sistem <i>addressing</i> di internet, hyperlink, penyimpanan dan pencetakan <i>file</i> dari internet pengertian <i>sharing</i> <i>device</i> , manfaat <i>sharing device</i> dan <i>protocol sharing</i>	4 s/d 6 7 s/d 9
9	Kamis, 11 Agustus 2016	Multimedia Dasar Kelas X MM	Membuat sketsa mahluk hidup dan sketsa suasana ramai	7 s/d 9

10	Kamis, 18 Agustus 2016	Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas X MM	Ulangan harian KD 1	7 s/d 9
11	Rabu, 24 Agustus 2016	Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas XII AK Multimedia Dasar Kelas X MM	Ulangan harian KD 1 Pengertian menggambar dan teknik-teknik menggambar	4 s/d 6 7 s/d 9
12	Kamis, 25 Agustus 2016	Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas X MM	Mengoperasikan <i>sharing file</i> dan <i>folder</i>	7 s/d 9
13	Rabu, 7 September 2016	Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas XII AK Multimedia Dasar Kelas X MM	Pengertian <i>e-mail</i> , manfaat e-mail, dan prosedur pembuatan <i>e-mail</i> Teknik pengarsiran dan teknik pewarnaan	4 s/d 6 7 s/d 9
14	Kamis, 8 September 2016	Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas X MM	Mengoperasikan <i>command prompt</i> pada sistem operasi DOS meliputi membuat <i>folder</i> , melihat isi <i>folder</i> , menuju <i>folder</i>	7 s/d 9

			tertentu, dan menghapus <i>folder</i> .	
--	--	--	---	--

2. Konsultasi dengan Guru Pembimbing

Pelaksanaan konsultasi dilakukan sebelum ataupun sesudah praktikan melakukan praktik mengajar. Konsultasi yang dilakukan sebelum mengajar agar mahasiswa praktikan dapat mengajar secara maksimal dan dapat meminimalisir hambatan-hambatan dalam proses pengajaran. Konsultasi yang dilakukan setelah mengajar untuk mengevaluasi proses pengajaran yang telah dilakukan oleh praktikan. Selain itu, konsultasi juga dilakukan ketika membantu guru dalam penyusunan bahan ajar dan perangkat pembelajaran. Konsultasi juga dilakukan dengan DPL PPL untuk mendiskusikan permasalahan yang terkait dengan proses pembelajaran.

3. Pemberian *feedback* oleh Guru Pembimbing

Mahasiswa praktikan mendapat banyak masukan dari guru pembimbing mengenai kekurangan-kekurangan praktikan dalam pelaksanaan mengajar. Masukan yang diberikan oleh guru sangat bermanfaat bagi kelanjutan pelaksanaan mengajar. Masukan dari guru pembimbing antara lain mengenai pengelolaan kelas, masalah yang dihadapi siswa dan solusinya.

4. Pelaksanaan Evaluasi

Pelaksanaan evaluasi berguna untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh mahasiswa praktikan. Evaluasi dilakukan dengan memberikan tugas dan ulangan harian.

Ulangan harian Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi untuk kelas X MM dilakukan pada tanggal 18 Agustus 2016 berupa soal pilihan ganda dan uraian dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran (3x45 menit), dan untuk kelas XII AK dilakukan pada tanggal 24 Agustus 2016. Hasil ulangan tersebut dianalisis untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa dengan batas nilai minimal ketuntasan belajar yaitu 75. Bagi siswa yang belum tuntas, SMK Muhammadiyah 2 Moyudan memiliki kebijakan untuk mengikuti tes remedial.

D. Analisis Hasil Pelaksanaan PPL

1. Hasil pembuatan kebutuhan dalam mengajar

Hasil yang diperoleh dalam pembuatan kebutuhan dalam mengajar yang terdiri dari:

- Silabus

- RPP
- Kalender Pendidikan
- Jadwal Mengajar
- Daftar Hadir Siswa
- Soal Ulangan Harian dan Kunci Jawaban
- Program dan Pelaksanaan Perbaikan
- Daftar nilai
- Analisis butir soal
- Program semester
- Program tahunan
- Pemetaan KKM
- Pemetaan SKKD
- Modul pembelajaran
- Catatan harian

2. Hasil Praktik Mengajar

Hasil yang diperoleh selama mahasiswa melakukan kegiatan praktik mengajar adalah sebagai berikut:

- Praktikan dapat berlatih membuat perangkat pembelajaran yang terdiri dari Silabus dan RPP untuk setiap materi pokok.
- Praktikan dapat belajar untuk mengembangkan materi dan sumber-sumber belajar serta merancang strategi pembelajaran.
- Praktikan dapat belajar untuk menetapkan tujuan dan bahan pembelajaran.
- Praktikan dapat belajar untuk memilih dan mengorganisasikan materi, media dan sumber pembelajaran.
- Praktikan dapat belajar untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan mengelola kelas.
- Praktikan mendapatkan pengalaman dalam keterampilan mengajar, yaitu pengelolaan tugas, fasilitas belajar, pengelolaan waktu, dan komunikasi dengan siswa.
- Praktikan dapat berlatih melaksanakan evaluasi dan penilaian hasil belajar siswa.
- Praktikan dapat mengetahui langsung kondisi dan situasi sekolah secara nyata. Serta dapat mengetahui permasalahan yang sering terjadi di sekolah dan cara mengatasinya.

3. Analisis Keterkaitan Program dengan Pelaksanaan

Selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), telah disusun rencana program yang akan dilakukan agar pelaksanaan PPL dapat berjalan dengan

lancar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Secara keseluruhan, rancangan program yang telah disusun dapat terlaksana dengan baik, tidak ada hambatan/kendala yang berarti yang membuat pelaksanaan menjadi terhambat.

a. Observasi Lapangan

Observasi lapangan dilakukan untuk mengetahui dan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan kondisi fisik sekolah. Dengan adanya observasi lapangan, mahasiswa praktikan dapat mengetahui letak, jumlah serta beberapa fasilitas yang sudah dimiliki oleh SMK Muhammadiyah 2 Moyudan. Hasil dari observasi lapangan ini bermanfaat untuk menentukan perangkat pembelajaran yang akan diterapkan, yang sesuai dengan fasilitas (sarana dan prasarana) yang dimiliki.

b. Observasi Kegiatan Pembelajaran di Kelas

Observasi kegiatan pembelajaran di kelas ini bertujuan agar mahasiswa mengetahui secara langsung mengenai proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Hasil observasi kegiatan pembelajaran di kelas berguna untuk menentukan strategi mengajar yang akan diterapkan, sesuai dengan fasilitas (sarana dan prasarana) yang dimiliki sekolah.

c. Praktik Mengajar

Pelaksanaan praktik mengajar dan ketentuan minimal jam mengajar yang ditetapkan oleh pihak UNY, yaitu 8 kali pertemuan dengan materi yang berbeda.

d. Praktik Persekolahan

Praktik persekolahan merupakan kegiatan yang diikuti oleh mahasiswa praktikan dalam bidang administrasi sekolah dan kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan persekolahan yang diikuti antara lain:

- 1) Pengelolaan administrasi sekolah
- 2) Pengelolaan perpustakaan
- 3) Mengikuti kegiatan sekolah berupa Upacara Bendera, Upacara Peringatan HUT RI, Lomba Peringatan HUT RI dan Qurban Idul Adha

e. Faktor Pendukung Program PPL

- 1) Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) PPL yang profesional dalam bidang pendidikan, sehingga mahasiswa praktikan diberikan pengalaman, masukan dan saran untuk proses pembelajaran.
- 2) Guru pembimbing yang dengan sabar memberikan arahan dan bimbingan sehingga mahasiswa praktikan dapat mengetahui kekurangan-kekurangannya. Guru pembimbing juga memberikan

masukan bagi kekurangan praktikan sehingga dapat dilakukan perbaikan-perbaikan untuk proses pembelajaran selanjutnya.

- 3) Siswa kelas X AK 1, X AK 2, X MM, XII MM dan XII AK yang cerdas, kreatif, dan aktif sehingga dapat tercipta kondisi yang menyenangkan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Di sisi lain, adanya siswa yang bandel dan nakal dapat melatih kesabaran praktikan, sehingga akhirnya mampu menguasai kelas.

f. Faktor Penghambat

- 1) Pada awal tahun ajaran baru, siswa yang sebelumnya libur panjang maka siswa belum terkonsentrasi untuk mau belajar. Sehingga mahasiswa praktikan perlu memberikan stimulan atau motivasi agar siswa semangat kembali untuk belajar.
- 2) Buku pegangan yang kurang lengkap, sehingga praktikan harus mencari dari sumber yang lain sebagai tambahan.
- 3) Kondisi kelas sering tidak kondusif, sehingga praktikan harus benar-benar mampu menguasai kelas agar siswa memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan praktikan.
- 4) LCD/Proyektor tidak tersedia di setiap ruang kelas. Sehingga jika akan menggunakan LCD harus meminjam di ruang guru. Selain itu, juga harus berkoordinasi dengan guru/mahasiswa praktikan lain yang akan menggunakan fasilitas tersebut agar tidak terjadi tabrakan jadwal.

E. Refleksi Pelaksanaan PPL

Berdasarkan analisis hasil pelaksanaan PPL tersebut, maka kegiatan PPL dapat direfleksikan untuk dijadikan pelajaran bagi mahasiswa praktikan terutama program studi Pendidikan Akuntansi. Secara garis besar, kegiatan PPL dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Pelaksanaan program PPL tidak ditemukan hambatan dan kendala yang berarti yang menunda pelaksanaan program PPL. Hal ini dikarenakan adanya interaksi dan komunikasi yang baik antara mahasiswa praktikan dengan guru pembimbing. Selain itu, guru pembimbing juga memberikan masukan dan nasehat yang dapat memperbaiki dalam proses perencanaan dan pelaksanaan kegiatan PPL.

Adapun kekurangan praktikan yang perlu diperbaiki antara lain:

1. Belum dapat mengelola kelas dengan baik
2. Belum bisa manajemen waktu dengan baik
3. Belum bisa menerapkan strategi pembelajaran yang dapat diterima siswa

dalam satu kelas dengan baik

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan untuk perbaikan PPL selanjutnya yaitu:

1. Menyadari bahwa setiap siswa memiliki sifat dan sikap yang berbeda
2. Mempersiapkan materi ajar, media pembelajaran, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan matang.
3. Praktikan lebih tegas dalam proses pembelajaran.
4. Menyampaikan materi diulang-ulang agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan.
5. Memperhatikan ekspresi wajah siswa untuk menafsirkan apakah siswa telah paham atau belum.
6. Memberikan motivasi pada siswa mengenai manfaat materi yang diajarkan.
7. Menyiapkan beberapa planning mengajar dengan berbagai kemungkinan keadaan kelas dan alokasi waktu sehingga materi dapat selesai sesuai target.
8. Memberikan perhatian kepada siswa dan menyadari bahwa kemampuan setiap anak berbeda-beda.
9. Memberikan variasi soal untuk melihat pemahaman siswa.
10. Lebih mempersiapkan mental, penampilan serta materi agar lebih percaya diri dalam melaksanakan kegiatan praktik mengajar.
11. Menasehati siswa agar di lain waktu untuk belajar dan melakukan pendekatan intrapersonal untuk mendorong siswa agar mau belajar.
12. Selalu siap dengan rencana-rencana baru dalam pembelajaran sehingga mampu menarik minat siswa untuk belajar.
13. Di dalam pelajaran diselingi cerita tentang manfaat mata pelajaran yang diampu untuk dunia kerja.
14. Mengakrabkan diri dengan siswa tapi masih dengan batas-batas yang wajar, menanyakan kepada siswa tentang tugas-tugas yang diberikan dan berusaha membantu mengemikannya, berusaha untuk selalu berkomunikasi dengan guru-guru, sering berdiskusi guru dan berbagai pengalaman.
15. Melatih diri untuk berbicara di depan forum lebih nyaring
16. Konsultasi dengan guru pembimbing lain untuk menambah wawasan
17. Sering mengamati kelas lain di waktu pelajaran, sehingga praktikan mengetahui banyak variasi dalam mengajar
18. Kuasai materi sebelum melakukan pembelajaran
19. Sering mendiskusikan hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan PPL baik dengan guru pembimbing, DPL PPL, serta teman-teman kelompok PPL sebagai evaluasi dalam praktik mengajar

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kegiatan PPL yang telah dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan pada tanggal 15 Juli 2016 sampai 15 September 2016 berjalan dengan baik, sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sehingga mahasiswa dapat meninggalkan lokasi PPL tanpa ada masalah. Kerjasama yang baik antar teman satu kelompok, DPL, kepala sekolah, koordinator PPL, guru pembimbing dan seluruh warga SMK Muhammadiyah 2 Moyudan juga sangat membantu dalam pelaksanaan PPL, sehingga kegiatan PPL berjalan dengan baik dan lancar.

PPL di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan merupakan kegiatan yang dapat dijadikan bekal dan pedoman bagi mahasiswa praktikan untuk mempersiapkan diri sebagai calon pendidik supaya menjadi pendidik atau guru yang baik, profesional, dapat melaksanakan tugas dan kewajibannya dengan baik. Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan :

1. Praktikan melaksanakan PPL mulai tanggal 15 Juli 2016 sampai 15 September 2016 berjalan dengan lancar.
2. Dalam pelaksanaan PPL Praktikan menguasai 3 mapel, yaitu Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas X (3x45 menit), Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas XII (3x45 menit), dan Multimedia Dasar Kelas X (3x45 menit).
3. Sebelum melaksanakan pembelajaran, praktikan membuat RPP dan menyiapkan materi yang sesuai dengan kompetensi, serta membuat media pembelajaran yang sesuai.
4. Mahasiswa praktikan membantu pembuatan kebutuhan mengajar guru berupa, silabus, KKM, RPP, kalender pendidikan, jadwal mengajar, daftar hadir siswa, soal ulangan dan kunci jawaban, analisis butir soal, analisis penilaian hasil belajar, program dan pelaksanaan perbaikan, program dan pelaksanaan pengayaan, dan daftar nilai.
5. Mahasiswa mengadakan evaluasi atau ulangan harian setelah materi diberikan untuk mengetes pemahaman siswa.
6. Mahasiswa praktikan membantu akreditasi program keahlian akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.
7. Mahasiswa praktikan dapat mengetahui kondisi dan situasi sekolah secara nyata

B. Saran

Untuk mewujudkan kegiatan PPL yang akan dapat membawa hasil secara maksimal dan lebih baik dimasa yang akan datang dalam rangka menjalin hubungan baik antara pihak sekolah atau lembaga dengan Universitas Negeri Yogyakarta, maku perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Kepada pihak LPPMP

- a. Tingkatkan koordinasi antara LPPMP, dosen pembimbing lapangan (DPL) dan sekolah tempat mahasiswa PPL.
- b. Tingkatkan sosialisasi mengenai teknik persiapan dan pelaksanaan PPL sehingga mahasiswa tidak kebingungan.
- c. Pembekalan PPL diharapkan jauh-jauh hari sebelum pelaksanaan PPL, sekitar 1 atau 2 bulan sebelumnya.
- d. Tingkatkan pelayanan dalam urusan pendaftaran PPL dan administrasi.
- e. Sebaiknya pelaksanaan PPL tidak bersamaan dengan KKN agar bisa fokus memaksimalkan mengajar dan persiapan administrasi sekolah.

2. Kepada SMK Muhammadiyah 2 Moyudan

- a. Tingkatkan hubungan dengan pihak UNY, sehingga untuk pelaksanaan PPL di periode selanjutnya dapat berjalan lebih baik lagi.
- b. Kegiatan pembelajaran harus ditingkatkan kualitasnya untuk mewujudkan visi, dan misi sekolah sehingga keluaran yang dihasilkan menjadi lebih berkualitas lagi.
- c. Kerjasama dengan mahasiswa PPL harus senantiasa dipertahankan dan lebih ditingkatkan.
- d. Pihak sekolah diharapkan mendukung sepenuhnya dengan kegiatan PPL baik akademik maupun non akademik.
- e. Apabila terjadi hal-hal yang kurang sesuai dengan mahasiswa PPL, diharapkan dapat dibicarakan secara terbuka.

3. Kepada Mahasiswa PPL

- a. Komunikasi antara mahasiswa dengan guru pembimbing lebih ditingkatkan supaya PPL berjalan dengan lancar.
- b. Tingkatkan sosialisasi dengan warga SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.
- c. Sabar dalam mendidik siswa, agar materi dapat diserap dengan maksimal
- d. Mahasiswa PPL diharapkan mampu memanfaatkan semaksimal mungkin program PPL ini sebagai sarana untuk menggali, meningkatkan bakat dan keahlian yang pada akhirnya kualitas sebagai calon pendidik dan pengajar dapat diandalkan.
- e. Mahasiswa harus menjaga kebersamaan dan kekompakan serta lebih

terbuka sehingga dapat terencana dan terlaksanakan dengan baik semua program PPL.

- f. Sebelum melaksanakan pembelajaran, mahasiswa seharusnya menyiapkan diri baik mental maupun kemampuan dalam mengajar.
- g. Mahasiswa diharapkan mampu memotivasi siswa agar kegiatan pembelajaran berjalan baik.
- h. Mahasiswa diharapkan mampu mengetahui permasalahan yang dihadapi siswa dan mencari solusinya.
- i. Mahasiswa harus tegas dalam mengajar dan berperilaku yang baik.
- j. Selalu menaati peraturan dan tata tertib yang ada di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

DAFTAR PUSTAKA

Tim Pembekalan PPL 2015. *Materi Pembekalan PPL Tahun 2015*. Yogyakarta: UNY PRESS

Tim Penyusun Panduan PPL 2015. *Panduan PPL UNY 2015*. Yogyakarta: PL PPL dan PKL UNY

Proposal dan Laporan kegiatan KKN-PPL Kelompok Lokasi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan 2014.

LAMPIRAN

FORMAT OBSERVASI



FORMAT OBSERVASI PEMBELAJARAN DI KELAS DAN OBSERVASI PESERTA DIDIK

NPma.1

Untuk mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA MAHASISWA : Edwar Putra Adi Pratama PUKUL : 09.30-11.45
NO. MAHASISWA : 13520241058 TEMPAT PRAKTIK : SMK Muh 2 Moyudan
TGL. OBSERVASI : 1 Maret 2016 FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI

No	Aspek yang diamati	Deskripsi hasil pengamatan
A	Perangkat Pembelajaran	
	1. Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP)	KTSP
	2. Silabus	Silabus yang ada sudah sesuai dengan kesepakatan guru SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Guru wajib menyusun RPP setiap awal semester, sehingga materi maupun proses pelaksanaan pembelajaran selama satu semester sudah tersusun dengan sistematis.
B	Proses Pembelajaran	
	1. Membuka pelajaran	Pembelajaran diawali dengan mengucapkan salam, berdoa dan memeriksa kehadiran peserta didik dengan. Pengkondisian kelas dilakukan dengan mengajak siswa fokus dan konsentrasi untuk memulai pelajaran, kemudian guru mengingatkan/mengulas kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
	2. Penyajian materi	Dalam menyajikan materi, guru memberikan penjelasan sesuai materi yang disampaikan. Selain itu guru juga mengajak siswa untuk aktif dalam pelaksanaan pembelajaran dengan cara memberikan pertanyaan atau mengajak diskusi siswa. Ketika melaksanakan praktik di laboratorium, guru memperhatikan kerja siswa sehingga dapat terpantau pelaksanaan praktik yang dilakukan.
	3. Metode pembelajaran	Dalam pembelajaran di kelas, pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah, diskusi, dan memberikan tugas pada siswa. Sedangkan ketika praktik di laboratorium, pembelajaran dilakukan dengan metode memberikan tugas yang langsung bisa dipraktikkan oleh siswa dan juga demonstrasi.
	4. Penggunaan bahasa	Dalam pembelajaran yang dilakukan, bahasa yang digunakan ialah bahasa Indonesia yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa. Namun sesekali juga menggunakan bahasa daerah agar terjalin komunikasi yang lebih nyaman antara siswa dengan guru.
	5. Penggunaan waktu	Penggunaan waktu pembelajaran sudah cukup efisien Mulai dari awalan, inti, dan penutupan sudah dilakukan dengan sistematis. Pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan praktik dibandingkan teori. Karena dalam sekolah kejuruan lebih ditekankan pada praktik langsung di lapangan.
	6. Gerak	Pada saat pemberian materi, guru berdiri di dekat siswa sehingga lebih banyak terjadi interaksi antara guru dengan siswa. Komunikasi yang terjalin juga lebih dekat. Ketika pemberian tugas atau pelaksanaan praktik, maka guru duduk dan berkeliling kelas untuk mengecek praktik yang telah dilakukan oleh siswa.

7. Cara memotivasi siswa	Pemberian motivasi melalui contoh-contoh permasalahan disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari dan akan lebih baik lagi apabila diberikan semacam <i>reward</i> atau tambahan nilai keaktifan bagi siswa yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Memberikan penjelasan kepada siswa akan manfaat dan pentingnya pelajaran tersebut. Selain itu, guru juga memberikan motivasi berupa pengalaman-pengalaman yang baik dari guru sehingga dapat memicu semangat siswa.
8. Teknik bertanya	Teknik yang digunakan untuk memberikan kesempatan bertanya dan ditanya dengan pemberian pertanyaan kepada seluruh siswa kemudian beberapa siswa ditunjuk untuk menjawab pertanyaan. Teknik ini dilakukan untuk memicu partisipasi keaktifan siswa.
9. Teknik penguasaan kelas	Penguasaan kelas dilakukan dengan melibatkan siswa dalam penyampaian materi sehingga terjadi interaksi antara guru dengan siswa. Komunikasi yang dilakukan harus dua arah agar siswa juga ikut terlibat dalam proses pembelajaran, tidak didominasi oleh guru saja dalam penyampaian materi. Selain itu penguatan kembali pada materi yang dipelajari pada pertemuan yang dilakukan.
10. Penggunaan media	Pemberian materi memanfaatkan media yang tersedia yaitu <i>whiteboard</i> , <i>blackboard</i> , spidol, dan penghapus. Selain itu juga disediakan modul untuk siswa.
11. Bentuk dan cara evaluasi	Evaluasi dapat dilakukan dengan memberikan tugas atau ulangan harian kepada siswa, untuk mengukur sejauh mana siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan, selain itu juga dengan mengamati hasil praktik siswa.
12. Menutup pelajaran	Guru menutup pelajaran dengan memberikan kesimpulan atas materi yang telah disampaikan, kemudian mengucapkan salam dan diikuti dengan pemberitahuan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
C Perilaku Siswa	
1. Perilaku siswa di dalam kelas	Pada saat pemberian materi maka siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru dan ketika pelaksanaan praktik maka siswa lebih banyak berkonsentrasi dengan tugas yang diberikan oleh guru. Akan tetapi ada pula beberapa siswa yang sering membuat gaduh, tidur dan sibuk dengan aktivitas pribadi.
2. Perilaku siswa di luar kelas	Ketika bertemu atau berinteraksi di luar kelas, sebagian besar siswa secara langsung menyapa, senyum dan berjabat tangan kepada orang yang lebih tua seperti guru-guru sehingga membuat lebih harmonis hubungan siswa dengan warga sekolah yang lain.

Koordinator PPL,

Dra. Nuraini Subahastuti
NIP. 19661004 199203 2 005

Moyudan, 12 September 2016
Mahasiswa,

Edwar Putra Adi Pratama
NIM. 13520241058



Universitas Negeri Yogyakarta

FORMAT OBSERVASI KONSDISI SEKOLAH

NPma.2

Untuk mahasiswa

NAMA MAHASISWA : Edwar Putra Adi Pratama PUKUL : 09.30-11.45
NO. MAHASISWA : 13520241058 TEMPAT PRAKTIK : SMK Muh 2 Moyudan
TGL. OBSERVASI : 1 Maret 2016 FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1	Kondisi fisik sekolah	Kondisi Sekolah fisik sekolah cukup bagus, meskipun terdapat satu bangunan yang roboh terkena angin puting beliung. Sekolah berbasis lingkungan sehingga terdapat banyak tanaman disekitar lingkungan sekolah.	Baik
2	Potensi siswa	Cukup, dilihat dari proses KBM di kelas	Baik
3	Potensi guru	Baik, jumlah guru cukup untuk mengampu masing-masing peserta	Baik
4	Potensi karyawan	Karyawan sudah cukup memiliki keahlian namun sebagian masih perlu belajar	Baik
5	Fasilitas KBM, media	Fasilitas yang tersedia untuk menunjang KBM di kelas antara lain LCD Proyektor, dan <i>White Board</i> , <i>Black Board</i> , penghapus, spidol, kapur tulis, meja, kursi.	Baik
6	Perpustakaan	Ruang perpustakaan cukup luas, penataan ruangan juga sangat rapi. Koleksi buku cukup banyak sehingga bias membantu siswa jika sewaktu-waktu sedang mencari referensi. Ruang baca yang tersedia juga luas dan sangat nyaman.	Baik
7	Laboratorium	Keseluruhan terdapat 5 Laboraturium yang dapat digunakan untuk praktek pembelajaran.	Lab. Komputer Lab. Akuntansi Lab. Administrasi Perkantoran Lab. Multimedia Lab. SAC
8	Bimbingan konseling	Bimbingan Konseling yang ada sudah cukup baik dan responsif.	
9	Bimbingan belajar	Bimbingan belajar biasanya diberikan kepada peserta didik kelas XII menjelang UN yaitu dengan memberikan tutorial.	Baik
10	Ekstrakurikuler	Kegiatan Ekstrakurikuler yang terdapat di SMK Muh 2 Moyudan ada beberapa. Untuk kelas X wajib mengikuti tapak suci dan hawe. Sedangkan ekstrakurikuler pilihan ada Vokal, Seni Baca Al-Qur'an, Volli dan Basket	Baik
11	Organisasi dan fasilitas IPM	Organisasi IPM dalam pelaksanaan tugasnya sudah cukup baik. Fasilitas yang dimiliki oleh IPM adalah sudah memiliki ruang tersendiri, terdapat struktur organisasi dan penjabaran tugas serta kewajiban anggota IPM.	Baik

12	Organisasi dan fasilitas UKS	UKS terdapat 4 buah kasur, timbangan berat badan, dan juga obat-obatan.	Baik
13	Administrasi (karyawan, sekolah, dinding)	Administrasi yang berkenaan dengan karyawan sudah lengkap mulai dari daftar karyawan dan data pribadi karyawan.	Baik
14	Karya Tulis Ilmiah Remaja	Tidak ada	
15	Karya Ilmiah oleh Guru	Tidak ada	
16	Koperasi siswa	Ada dan lengkap, mulai dari peralatan tulis dan juga makanan serta minuman. Yang menjaga adalah siswa SMK Muh 2 Moyudan	Baik
17	Tempat ibadah	Ada, tempatnya cukup luas dan nyaman.	Baik
18	Kesehatan lingkungan	Siswa tertib dalam menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan dengan membuang sampah pada tempat sampah. Tempat sampah sudah ada, terdapat jadwal piket kelas dan ada petugas kebersihan.	Baik
19	<i>Bussines Center</i>	Bussines center di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan baru didirikan tahun ini, sebelumnya belum ada.	Baik

Koordinator PPL,

Moyudan, 12 September 2016
Mahasiswa,

Dra. Nuraini Subahastuti

NIP. 19661004 199203 2 005

Edwar Putra Adi Pratama

NIM. 13520241058

No.	Program/ Kegiatan PPL	MINGGU I												MINGGU II												MINGGU III												MINGGU IV												MINGGU V												MINGGU VI												MINGGU VII												MINGGU VIII												MINGGU IX												MINGGU X																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21

KARTU BIMBINGAN

KARTU BIMBINGAN

KARTU BIMBINGAN PPL/MAGANG III DI SEKOLAH/ LEMBAGA
PUSAT PENGEMBANGAN PPL DAN PKL
LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN (LEPPMP) UNY
TAHUN 2016...

F04
UNTUK MAHASISWA

Nama Sekolah/ Lembaga : SMK Muhammadiyah 2 Mayudan
Alamat Sekolah/ Lembaga : Ad. Dugate, S.T. Mlora
Nama DPL PPL/ Magang III : PT. Industri Kaca / Teknik
Prodi / Fakultas DPL PPL/ Magang III : 3
Jumlah Mahasiswa PPL/ Magang III : 3

No	Tgl. Kehadiran	Jml Mhs	Materi Bimbingan	Keterangan	Tanda Tangan DPL PPL/ Magang III
1	25-8-2016	3	Penyelesaian, Seder	OK	

PENGABDIAN:

- Kartu Bimbingan PPL dan Magang III ini diberikan oleh PPL/ Magang III (1) dan PPL/ Magang III (2) dan harus diisi oleh PPL/ Magang III dan PPL/ Magang III yang bersangkutan.
- Kartu Bimbingan PPL/ Magang III ini berlaku untuk PPL/ Magang III yang bersangkutan.
- Kartu Bimbingan PPL/ Magang III ini berlaku untuk PPL/ Magang III yang bersangkutan.
- Kartu Bimbingan PPL/ Magang III ini berlaku untuk PPL/ Magang III yang bersangkutan.

Mengetahui,
Kepala Sekolah/ Lembaga

Drs. H. Zulkarnain

Semen, 15 September 2016
Mhs PPL/ Magang III Prodi PT. Inger-ahla

Ah. Gusman S

CATATAN HARIAN



CATATAN HARIAN PPL

No.	Hari /Tanggal	Waktu	Uraian Kegiatan	Hasil Kualitatif/kuantitatif	Tanda tangan
1	Sabtu, 6 Februari 2016	08.00-10.00	Penyerahan di sekolah	Dihadiri oleh 11 mahasiswa dan diterima oleh kepala sekolah	
2	Sabtu, 20 Februari 2016	10.00-13.00	Observasi pembelajaran	RPP dan program semester terobservasi serta RPP menggunakan Kurikulum KTSP	
3	Jumat, 26 Februari 2016	13.00-14.30	Mengikuti guru mengajar di kelas X MM	Guru mengajar materi tentang prinsip-prinsip animasi. Metode yang digunakan adalah ceramah dan diskusi. Siswa mengerjakan soal latihan dengan tekun.	
4	Sabtu, 16 Juli 2016	08.00-10.00	Penerimaan mahasiswa PPL di sekolah	Dihadiri oleh seluruh mahasiswa PPL dengan diterima oleh ibu waka kurikulum. Dimulai dari jam 08.00-10.00, dilanjutkan dengan bersih-bersih posko	
5	Senin, 18 Juli 2016	06.30-07.00	Penerapan 3 S (Senyum, Sapa, Salam)	Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-08.30	Upacara pengenalan lingkungan sekolah	Upacara pembukaan pengenalan lingkungan sekolah untuk kelas X	

					dilanjutkan berkenalan baik dari guru maupun mahasiswa PPL	
		08.30-09.00		Syawalan	Acara syawalan halal bi halal berjabat tangan kepada seluruh siswa maupun guru, kemudian dilanjutkan acara tukar kado silang	
		09.00-13.15		Mengisi materi pendidikan karakter di kelas XII AK dengan pendekatan game	Memberi materi mengenai impian siswa kemudian dilanjutkan dengan <i>game ice breaking</i>	
		13.15-14.15		Rapat PPL	Rapat membahas evaluasi pelaksanaan mengajar di hari pertama kemudian pembagian materi untuk mengajar dihari kedua dan ketiga	
6	Selasa, 19 juli 2016	06.30-07.00		Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)	Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-09.00		Mengisi materi pendidikan karakter di kelas XI MM dengan pendekatan game	Memberi materi mengenai hubungan siswa dengan guru kemudian dilanjutkan dengan <i>game ice breaking</i>	
		09.00-13.15		Mengisi materi pendidikan karakter di kelas XI MM dengan pendekatan game	Memberi materi mengenai hubungan siswa dengan guru kemudian dilanjutkan dengan <i>game ice breaking</i>	
		13.30-14.30		Rapat PPL	Evaluasi pelaksanaan mengajar dan mempersiapkan materi untuk hari rabu sekaligus membahas teknik pensi	

7	Rabu, 20 juli 2016	06.35-07.00		Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)	Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-09.00		Mengisi materi dikelas XII MM	Mengajar di kelas XII MM dengan materi praktik powerpoint kemudian diselingi dengan tanya jawab	
		09.00-11.45		Mengisi materi dikelas XI AK	Mengajar di kelas XII MM dengan materi praktik powerpoint kemudian diselingi dengan tanya jawab	
		12.30-13.15		Membahas pensi di kelas XI AK dan pemberian pengumuman	Penyampaian pengumuman tentang peralatan yang harus dibawa untuk praktek kewirausahaan di hari kamis serta membahas pensi kelas	
		13.30-14.30		Rapat PPL	Evaluasi hasil belajar mengajar kemudian dilanjutkan membahas cara membuat pot tanaman yang akan dibuat siswa hari kamis serta persiapan pensi	
8	Kamis, 21 juli 2016	06.30-07.00		Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)	Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-11.00		Mengisi materi untuk seluruh siswa kelas XI dan XII	Melakukan praktik kewirausahaan. Hasil siswa berupa pembudidayaan bibit tanaman dengan tempat botol aqua bekas	
		15.10-17.00		Gladi bersih Pensi	Gladi bersih diikuti oleh	

				perwakilan setiap kelas yang akan pentas. Kemudian dilanjutkan dengan memberishkan aula dan penataan teknik pensi	
9	Jumat, 22 juli 2016	17.00-20.15 06.30-08.00	Rapat PPL Persiapan Pensi	Membahas persiapan pensi Penataan aula, pengkondisian peserta, registrasi peserta	
		08.00-11.40	Pentas seni	Pembukaan dengan membacakan kalam ilahi, dilanjutkan menyanyikan Indonesia raya, sambutan ketua PPL, sambutan Kepala sekolah kemudian pensi dengan 14 jumlah penampil termasuk penampilan dari mahasiswa PPL dan diakhiri dengan pembagian hadiah	
		13.00-15.00	Bersih-bersih dan Rapat PPL	Bersih-bersih aula dan penataan serta evaluasi	
10	Senin, 25 juli 2016	06.30-07.00	Penerapan 3 S (Senyum, Sapa, Salam)	Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-07.40 07.40-09.15	Upacara bendera Mengajar dikelas X AK 1 mata pelajaran keterampilan komputer dan pengelolaan informasi (KKPI)	Mengikuti upacara bendera Mengajar KKPI dengan materi Membuka dan menutup program pada GUI, melakukan proses shutdown sesuai prosedur dan penjelasan serta pengoperasian pointing device	
		09.30-11.40	Mengajar dikelas X AK 2 mata pelajaran	Mengajar KKPI dengan materi	

			keterampilan komputer dan pengelolaan informasi (KKPI)	Membuka dan menutup program pada GUI, melakukan proses shutdown sesuai prosedur dan penjelasan serta pengoperasian pointing device	
		12.20-14.20	Piket perpustakaan	Memori buku-buku baru dan menginputkannya di katalog buku	
11	Selasa, 26 Juli 2016	06.40-07.00	Penerapan 3 S (Senyum, Sapa, Salam)	Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-09.15	Mengajar dikelas XII MM mata pelajaran keterampilan komputer dan pengelolaan informasi (KKPI)	Mengajar KKPI dengan materi Pengertian internet, manfaat internet diberbagai bidang dan dampak positif serta negatif internet	
		09.30-11.45	Piket basecamp	Mengoreksi lembar jawaban tugas siswa	
		11.00-11.45	Piket perpustakaan	Mengetik membuat struktur organisasi dan tata terrib	
		12.05-14.30	Piket TU	Membantu membuat daftar guru dan karyawan	
12	Rabu, 27 Juli 2016	06.40-07.00	Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)	Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.15-09.15	Piket di perpustakaan	Bertugas menjaga perpustakaan dari mengecek buku kehadiran perpustakaan, buku pinjaman perpustakaan, dan mencatat katalog buku baru.	
		09.30-11.45	Mengajar kelas XII AK mata pelajaran	Mengajar KKPI dengan materi	

			KKPI	Pengertian internet, manfaat internet diberbagai bidang dan dampak positif serta negatif internet	
		12.05-14.20	Mengajar kelas X MM mata pelajaran KKPI	Mengajar KKPI dengan materi Membuka dan menutup program pada GUI, melakukan proses shutdown sesuai prosedur dan penjelasan serta pengoperasian pointing device	
13	Kamis, 28 Juli 2016	06.40-07.00	Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)	Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-11.45	Piket di ruang guru	Bertugas memberi izin siswa dan menyampaikan tugas guru ketika ada kelas kosong	
		12.05-14.20	Mengajar di kelas X MM mata pelajaran Multimedia Dasar	Mengajar multimedia dasar dengan materi pengertian nirmana, lima unsur seni grafis, faktor pembentuk komposisi estetis	
14	Jumat, 29 Juli 2016	06.30-07.00	Penerapan 3 S (Senyum, Sapa, Salam)	Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-12.00	Piket di ruang guru	Bertugas memberi izin siswa dan menyampaikan tugas guru ketika ada kelas kosong	
		13.00-14.20	Mengisi Kelas XII MM	Bertugas menjaga kelas kosong dengan penyampaian materi dan siswa mencatat materi tersebut. Kelas tetap diawasi sampai pulang	

15	Senin, 1 Agustus 2016	06.30-07.00	Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)	Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-07.50	Upacara	Bertugas menjadi tim paduan suara membantu siswa yang sedang bertugas	
		07.50-09.50	Piket perpustakaan	Bertugas menjaga perpustakaan dari mengecek buku kehadiran perpustakaan, buku pinjaman perpustakaan, dan mencatat katalog buku baru.	
		10.15-11.45	Mengajar dikelas X AK 2 mata pelajaran KKPI	Mengajar KKPI dengan materi pengelolaan <i>file</i> dan <i>folder</i>	
		12.05-14.20	Piket TU	Membantu karyawan TU dalam hal blanko siswa, dan absensi siswa	
16	Selasa, 2 Agustus 2016	06.30-07.00	Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)	Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-11.15	Piket di ruang guru	Bertugas memberi izin siswa dan menyampaikan tugas guru ketika ada kelas kosong	
		11.30-14.20	Izin meninggalkan sekolah	Izin meninggalkan sekolah dikarenakan mengurus KRS ke kampus	
17	Rabu, 3 Agustus 2016	06.30-07.00	Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)	Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-07.15	Tadarus al-quran	Membaca tadarus alquran	

				bersama-sama mahasiswa PPL UNY di <i>basecamp</i>	
		07.15-09.15	Piket perpustakaan	Bertugas menjaga perpustakaan dari mengecek buku kehadiran perpustakaan, buku pinjaman perpustakaan, dan mencatat katalog buku baru.	
		09.30-11.45	Mengajar dikelas XII AK mata pelajaran KKPI	Mengajar KKPI dengan materi macam-macam koneksi internet, modem, dan cara pemasangan modem	
		12.30-14.20	Mengajar dikelas X MM mata pelajaran KKPI	Mengajar KKPI dengan materi pengelolaan <i>file</i> dan <i>folder</i>	
18	Kamis, 4 Agustus 2016	06.30-07.00	Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)	Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-07.10	Tadarus al-quran	Membaca tadarus alquran bersama-sama mahasiswa PPL UNY di <i>basecamp</i>	
		07.10-11.45	Piket perpustakaan	Bertugas menjaga perpustakaan dari mengecek buku kehadiran perpustakaan, buku pinjaman perpustakaan, dan mencatat katalog buku baru.	
		12.05-14.20	Mengajar terbimbing kelas X MM dengan mata pelajaran multimedia dasar	Mengajar mata pelajaran multimedia dasar dengan materi Pengertian sketsa, manfaat sketsa, aturan membuat sketsa, dan membuat sketsa benda mati	

19	Jumat, 5 Agustus 2016	06.30-07.00	Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)	Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-14.20	Piket di ruang guru	Menyampaikan tugas di kelas yang kosong dan menjaga di ruang piket guru apabila ada siswa yang izin	
20	Senin, 8 Agustus 2016	06.40-07.00	Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)	Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-07.50	Upacara	Bertugas menjadi paduan suara pada waktu upacara	
		07.50-08.00	Tadarus al-quran	Membaca tadarus alquran bersama-sama mahasiswa PPL UNY di <i>basecamp</i>	
		08.00-14.20	Piket TU	Membantu karyawan TU dalam hal mengisi data siswa kelas XII dan membantu pemasangan foto serta cap pada setiap data siswa	
21	Selasa, 9 Agustus 2016	06.40-07.00	Penerapan 3S	Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-07.15	Tadarus al-quran	Membaca tadarus alquran bersama-sama mahasiswa PPL UNY di <i>basecamp</i>	
		07.15-11.45	Piket di ruang guru	Menyampaikan tugas di kelas yang kosong dan menjaga di ruang piket guru apabila ada siswa yang izin	

		12.20-14.20	Piket TU	Membantu karyawan TU dalam hal administrasi sekolah	
22	Rabu, 10 Agustus 2016	06.40-07.00	Penerapan 3S	Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-07.15	Tadarus al-quran	Membaca tadarus alquran bersama-sama mahasiswa PPL UNY di <i>basecamp</i>	
		07.15-09.15	Piket diruang perpustakaan	Menjaga perpustakaan dari mengecek kehadiran, peminjaman dan pengembalian buku, dan pengisian katalog serta inventaris buku baru	
		09.30-11.45	Mengajar kelas XII AK mata pelajaran KKPI	Mengajar KKPI dengan materi pengenalan dan instalasi web browser, macam-macam web browser, sistem addressing di internet, hyperlink, penyimpanan dan pencetakan file dari internet	
		12.05-14.20	Mengajar kelas X MM mata pelajaran KKPI	Mengajar KKPI dengan materi pengertian <i>sharing device</i> , manfaat <i>sharing device</i> dan <i>protocol sharing</i>	
23	Kamis, 11 Agustus 2016	06.40-07.00	Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)	Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-07.15	Tadarus al-quran	Membaca tadarus alquran bersama-sama mahasiswa PPL	

				UNY di <i>basecamp</i>	
		07.15-11.45	Piket TU	Membantu karyawan TU dalam hal administrasi sekolah	
		12.30-14.20	Mengajar di kelas X MM mata pelajaran multimedia dasar	Mengajar multimedia dasar dengan materi membuat sketsa makhluk hidup dan sketsa suasana ramai	
		14.20-15.30	Rapat PPL	Rapat koordinasi 17 agustus bersama mahasiswa PPL UAD UNY	
24	Jumat, 12 Agustus 2016	06.40-07.00	Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)	Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-07.15	Tadarus al-quran	Membaca tadarus alquran bersama-sama mahasiswa PPL UNY di <i>basecamp</i>	
		07.00-11.45	Piket diruang guru	menjaga di ruang piket guru apabila ada siswa yang izin kemudian membuat rekapan siswa yang izin	
		12.20-14.20	Piket di perpustakaan	Menjaga perpustakaan dari mengecek kehadiran, peminjaman dan pengembalian buku, dan pengisian katalog serta inventaris buku baru	
		14.30-16.30	Gladi bersih dan TM lomba	TM bersama siswa-siswa perwakilan kelas mengenai perlombaan 17 agustus	
25	Senin, 15 Agustus	06.40-07.00	Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)	Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik	

	2016				kepada siswa ataupun guru	
			Tadarus al-quran		Membaca tadarus alquran bersama-sama mahasiswa PPL UNY di <i>basecamp</i>	
			Persiapan lomba		Membungkus hadiah untuk perlombaan 17 agustus	
			Piket perpustakaan		Menjaga perpustakaan dari mengecek kehadiran, peminjaman dan pengembalian buku, dan pengisian katalog serta inventaris buku baru	
			Piket basecamp		Memperiapkan teknik lomba dan gladi bersih	
26	Selasa, 16 Agustus 2016		Persiapan lomba		Memperisiapkn perlengkapan lomba di lapangan SMK Muh 2 Moyudan	
			Upacara pembukaan lomba		Dikuti oleh seluruh siswa SMK muh 2 Moyudan, Mahasiswa PPL UNY UAD dan beberapa guru. Upacara di pimpin oleh ibu ida kritiani, S.Pd kemudian dilanjutkan senam sehat dan penjelasan acara	
			Pelaksanaan lomba		Lomba terdiri dari 6 perlombaan seperti gobak sodor, voly, estafet air, estafet karet, tepak kata dan balap karung. Acara berakhir dengan pembagian hadiah kepada pemenang yang diserahkan kepada ketua PPL UNY dan kepala	

					sekolah	
			Bersih-bersih dan evaluasi		Membersihkan lapangan dan evaluasi kegiatan	
27	Rabu, 17 Agustus 2016		Upacara bendera		Upacara peringatan 17 agustus di lapangan sumpersari yang diikuti oleh seluruh siswa dan guru	
28	Kamis, 18 Agustus 2016		Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)		Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
			Tadarus al-quran		Membaca tadarus alquran bersama-sama mahasiswa PPL UNY di <i>basecamp</i>	
			Piket TU		Membantu karyawan TU dalam hal administrasi sekolah	
			Mengajar KKPI kelas X MM		Melakukan ulangan harian kompetensi dasar 1 mata pelajaran KKPI	
29	Jumat, 19 Agustus 2016		Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)		Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
			Tadarus al-quran		Membaca tadarus alquran bersama-sama mahasiswa PPL UNY di <i>basecamp</i>	
			Piket guru		Menjaga di ruang piket guru apabila ada siswa yang izin kemudian membuat rekapan siswa yang izin	
			Piket perpustakaan		Menjaga perpustakaan dari mengecek kehadiran, peminjaman	

					dan pengembalian buku, dan pengisian katalog serta inventaris buku baru	
30	Senin, 22 Agustus 2016	06.40-07.00	Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)		Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-07.15	Tadarus al-quran		Membaca tadarus alquran bersama-sama mahasiswa PPL UNY di <i>basecamp</i>	
		07.30-11.45	Piket perpustakaan		Menjaga perpustakaan dari mengecek kehadiran, peminjaman dan pengembalian buku, dan pengisian katalog serta inventaris buku baru	
		12.05-14.20	Piket di ruang guru		Menyampaikan tugas di kelas yang kosong dan menjaga di ruang piket guru apabila ada siswa yang izin	
31	Selasa, 23 Agustus 2016	06.40-07.00	Penerapan 3S		Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-07.15	Tadarus al-quran		Membaca tadarus alquran bersama-sama mahasiswa PPL UNY di <i>basecamp</i>	
		07.15-11.45	Piket di ruang guru		Menyampaikan tugas di kelas yang kosong dan menjaga di ruang piket guru apabila ada siswa yang izin	
		12.20-14.20	Piket TU		Membantu karyawan TU dalam	

					hal administrasi sekolah	
32	Rabu, 24 Agustus 2016	06.40-07.00	Penerapan 3S		Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-07.15	Tadarus al-quran		Membaca tadarus alquran bersama-sama mahasiswa PPL UNY di <i>basecamp</i>	
		07.15-09.15	Piket perpustakaan		Menjaga perpustakaan dari mengecek kehadiran, peminjaman dan pengembalian buku, dan pengisian katalog serta inventaris buku baru	
		09.30-11.45	Mengajar kelas XII AK mata pelajaran KKPI		Mengadakan ulangan harian kompetensi dasar 1 mata pelajaran KKPI	
		12.05-14.20	Mengajar kelas X MM mata pelajaran multimedia dasar		Mengisi materi multimedia dasar dengan materi pengertian menggambar dan teknik-teknik menggambar	
33	Kamis, 25 Agustus 2016	06.40-07.00	Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)		Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-07.15	Tadarus al-quran		Membaca tadarus alquran bersama-sama mahasiswa PPL UNY di <i>basecamp</i>	
		07.15-11.45	Piket TU		Membantu karyawan TU dalam hal administrasi sekolah	
		12.05-14.20	Mengajar kelas X MM mata pelajaran KKPI		Mengajar KKPI dengan materi Mengoperasikan <i>sharing file</i> dan	

34	Jumat, 26 Agustus 2016	06.40-07.00	Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)	<i>folder</i>	Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-07.15	Tadarus al-quran		Membaca tadarus alquran bersama-sama mahasiswa PPL UNY di <i>basecamp</i>	
		07.15-10.00	Jalan sehat di kecamatan		Mengikuti perwakilan sekolah untuk jalan sehat di kecamatan moyudan memperingati hari 17 agustus 2016	
		11.00-14.20	Piket perpustakaan		Merekap data kunjungan perpustakaan dan menjaga apabila siswa akan meminjam dan mengembalikan buku	
35	Senin, 29 Agustus 2016	06.40-07.00	Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)		Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-07.50	Upacara bendera		Upacara bendera bersama warga sekolah dan bertugas sebagai paduan suara.	
		07.50-11.45	Piket perpustakaan		Menjaga perpustakaan dari mengecek kehadiran, peminjaman dan pengembalian buku, dan pengisian katalog serta inventaris buku baru	
		12.05-14.20	Piket di ruang guru		Menyampaikan tugas di kelas yang kosong dan menjaga di ruang piket guru apabila ada siswa yang	

35	Selasa, 30 Agustus 2016	06.40-07.00	Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)	izin	Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-07.15	Tadarus al-quran		Membaca tadarus alquran bersama-sama mahasiswa PPL UNY di <i>basecamp</i>	
		07.15-09.45	Piket guru		Meneliti RPP guru dan mengasipkan serta memberi izin apabila ada siswa yang akan izin atau telat	
		12.05-14.30	Piket TU		Membantu karyawan TU dalam hal administrasi sekolah	
36	Rabu, 31 Agustus 2016	06.40-07.00	Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)		Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-07.15	Tadarus al-quran		Membaca tadarus alquran bersama-sama mahasiswa PPL UNY di <i>basecamp</i>	
		07.15-16.30	Kerja bakti sekolah		Menata lap administrasi perkantoran, ruang basecamp serta halaman sekolah	
37	Kamis, 1 September 2016	06.40-07.00	Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)		Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-07.15	Tadarus al-quran		Membaca tadarus alquran bersama-sama mahasiswa PPL UNY di <i>basecamp</i>	
		07.15-08.00	Piket TU		Membantu karyawan TU dalam	

					hal administrasi sekolah	
			Kerja bakti		Kerja bakti persiapan akreditasi sekolah, membersihkan ruangan serta melengkapi administrasi guru	
38	Jumat, 2 September 2016	06.40-07.00	Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)		Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-07.15	Tadarus al-quran		Membaca tadarus alquran bersama-sama mahasiswa PPL UNY di <i>basecamp</i>	
		07.30-11.45	Piket guru		Menyampaikan tugas di kelas yang kosong dan menjaga di ruang piket guru apabila ada siswa yang izin	
		12.05-14.20	Piket perpustakaan		Menjaga perpustakaan dari mengecek kehadiran, peminjaman dan pengembalian buku, dan pengisian katalog serta inventaris buku baru	
39	Senin, 5 September 2016	06.40-07.00	Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)		Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-07.50	Upacara bendera		Upacara bendera bersama warga sekolah dan bertugas sebagai paduan suara.	
		07.50-11.45	Piket perpustakaan		pengisian katalog serta inventaris buku baru	
		12.30-14.20	Piket ruang guru		Menjaga di ruang piket guru apabila ada siswa yang izin	

40	Selasa, 6 September 2016	06.40-07.00	Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)		Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-07.15	Tadarus al-quran		Membaca tadarus alquran bersama-sama mahasiswa PPL UNY di <i>basecamp</i>	
		07.15-11.45	Piket ruang guru		Menyampaikan tugas di kelas yang kosong dan menjaga di ruang piket guru apabila ada siswa yang izin	
		12.30-14.20	Piket TU		Membantu karyawan TU dalam hal administrasi sekolah	
41	Rabu, 7 September 2016	06.40-07.00	Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)		Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-09.15	Piket perpustakaan		Menjaga perpustakaan dari mengecek kehadiran, peminjaman dan pengembalian buku, dan pengisian katalog serta inventaris buku baru	
		09.00-11.45	Mengajar kelas XII AK mata pelajaran KKPI		Mengajar KKPI dengan materi pengertian <i>e-mail</i> , manfaat <i>e-mail</i> , dan prosedur pembuatan <i>e-mail</i>	
		12.05-14.20	Mengajar kelas X MM mata pelajaran multimedia dasar		Mengajar multimedia dasar dengan materi teknik pengarsiran dan teknik pewarnaan	
42	Kamis, 8 September 2016	06.40-07.00	Penerapan 3S (Senyum, Sapa, Salam)		Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	

		07.00-07.15	Tadarus al-quran	Membaca tadarus alquran bersama-sama mahasiswa PPL UNY di <i>basecamp</i>	
		09.00-11.45	Piket TU	Membantu karyawan TU dalam hal administrasi sekolah	
		12.05-14.20	Mengajar kelas X MM mata pelajaran KKPI	Mengajar KKPI dengan materi Mengoperasikan <i>command prompt</i> pada sistem operasi DOS meliputi membuat <i>folder</i> , melihat isi <i>folder</i> , menuju <i>folder</i>	
43	Jumat, 9 September 2016	06.40-07.00	Penerapan 3S	Melakukan salam-salaman di depan pintu gerbang sekolah baik kepada siswa ataupun guru	
		07.00-07.15	Tadarus al-quran	Membaca tadarus alquran bersama-sama mahasiswa PPL UNY di <i>basecamp</i>	
		08.00-10.30	Piket basecamp	Melakukan pembaharuan slogan-slogan dan tulisan toilet kemudian dilanjutkan membuat angket ppl	
		11.00-14.20	Piket basecamp	award dan pembelian hadiah	
		14.20-16.00	Piket basecamp	Menyebar angket ke kelas kelas dan peminatan kepada siswa	
				Merekap data angket	

44	Rabu, 14 September 2016	07.00-13.00	Penyembelihan hewan qurban	Penyembelihan hewan qurban dilanjutkan dengan lomba	
45	Jumat, 16 September 2016	07.00-selesai	Penarikan PPL	memasak Penarikan Mahasiswa PPL yang dihadiri seluruh guru dan karyawan SMK Muh 2 Moyudan	

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Guru Pembimbing

Moyudan, 1 September 2016

Mahasiswa

Adi Dewanto, S.T., M.Kom
NIP. 19721228 2005 01 1 001

Arfita Restu KD, S.Kom
NBM. 1151130

Edwar Putra Adi Pratama
NIM. 13520241058

KALENDER AKADEMIK

**KALENDER AKADEMIK
SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN
TAHUN 2016/2017**

[illegible]

**JADWAL PELAJARAN SEMESTER GASAL
SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN
TAHUN 2016/2017**

JADWAL PELAJARAN

JADWAL PELAJARAN SEMESTER GASAL TAHUN PELAJARAN 2016/2017																			
KELAS	KELAS X					KELAS XI					KELAS XII					KODE DAN NAMA GURU	JAM PELAJARAN		
	AK1	AK2	P1	P2	MM	AK	P1	P2	MM	AK1	P1	P2	MM						
SENIN	1	28	24	6	20	10	13	15	9	X	7	11	22	14	1	Drs. Muli Zainuri	1	07.00 – 07.45	
	2	28	24	6	20	10	13	15	9	X	7	11	22	14	2	Ahmad Haider, S.Sos.I	2	07.45 – 08.30	
	3	28	24	20	3	17	9	16	13	X	7	11	22	14	3	Nur Wahyuni, S.Hi	3	08.30 – 09.15	
	4	24	26	20	23	17	9	24	13	5	14	6	18	7	4	Dra. Farid Fauzi	4	09.15 – 09.50	
	5	24	26	20	23	17	9	24	13	5	14	6	18	7	5	Zurqoni	5	09.50 – 10.35	
	6	24	26	10	23	3	17	24	15	13	14	6	18	7	6	Drs. Bambang S.	6	10.35 – 11.00	
	7	24	26	10	23	3	17	24	15	13	14	22	5	7	7	Drs. Basuki	7	11.00 – 11.45	
	8	17	4	23	26	26	5	24	16	18	22	3	11		8	Dani Hurchayto, S	8	11.45 – 12.30	
	9	17	10	23	26	26	13	24	15	5	22	6	11		9	Drs. Irnan Fajar	9	12.30 – 13.15	
SELASA	1	18	10	23	26	26	13	24	15	16	5	6	11		5	Himawan Jati S, S.P	7	12.50 – 13.35	
	2	24	7	22	19	31	6	5	10	15	11	14	9	26	11	Happy Ngesti Usmi, S.Pd	8	12.50 – 13.35	
	3	24	7	22	19	31	6	31	5	15	11	14	9	26	12	Wagyo, S.Pd	9	13.35 – 14.20	
	4	24	2	7	22	26	10	31	19	9	14	11	26		13	Rini Wulandari, S.Si	10	14.20 – 15.05	
	5	15	24	7	22	26	20	23	X	9	31	11	10	32	14	Dra. Sunani Irmayawati	0	07.00 – 07.50	
	6	15	24	19	31	26	20	23	X	10	18	2	14	2	15	Drs. Suhudi	1	07.50 – 08.30	
	7	5	24	19	7	26	10	20	23	X	31	22	18	14	16	Anita Sumafia D,S.Pd	2	08.30 – 09.10	
	8	26	5	26	7	2	19	23	20	18	24	22	31		17	Drs. H. Sumaryanto	3	09.10 – 10.00	
	9	26	15	26	6	19	5	23	20	18	24	11	22		18	Ide Kristiani, S.Pd	1	10.00 – 10.45	
RABU	1	26	15	26	6	19	31	23	20	24	11	22		2	19	Dra. Sri Harinah	4	10.00 – 10.40	
	2	19	9	11	20	7	15	24	3	2	6	2	14	20	21	Eka Yulianti, S.Pd	5	10.40 – 11.20	
	3	19	9	11	20	7	15	24	3	2	6	2	14	21	22	Dra. Esti Hastuti	6	11.20 – 12.00	
	4	9	25	3	11	15	7	2	2	2	2	23	14	22	23	Dra. Nuraini Sb.	1	12.00 – 12.45	
	5	9	25	19	11	15	7	2	2	3	24	23	20	29	24	Dita Rizki DS,S.Pd	7	12.45 – 13.30	
	6	7	25	19	2	6	13	22	2	27	24	14	20	29	25	Drs. Mursid S	8	13.00 – 13.45	
	7	7	17	2	19	6	13	22	23	27	24	14	20	29	26	Yeni Ekowati, S.Pd	9	13.40 – 14.20	
	8	25	17	2	19	26	26	22	24	27	24	20	23	3	27	Sri Handayani, S.Pd			
	9	25	19	11	17	26	26	15	24	6	24	26	23	2	28	Nurhamidi,A.Md			
KAMIS	1	25	19	11	17	26	26	15	24	6	24	26	23	2	5	M. Nurwahid,	28		
	2	24	25	20	19	16	26	22	15	13	2	9	14	6	29	Arifita Restu KD, S.Kom	29		
	3	24	25	20	19	16	26	22	15	13	3	9	14	6	30	Drs. Zuhdi Burhan	30		
	4	24	25	19	3	15	26	13	16	26	14	20	10	9	31	Tri Sulistyio Y, S.Pd	31		
	5	25	6	19	10	15	18	13	22	26	14	20	24	9	32	Yunia Rani, S.Pd	32		
	6	25	6	14	10	27	18	3	22	26	2	20	24	16	33	Sudarmish BA	33		
	7	25	18	14	22	27	2	23	13	26	26	10	24	16	34	SiR Ruzqyah, BA	34		
	8	15	24	18	22	26	16	23	13	5	26	24	20	3					
	9	15	24	22	14	26	2	17	23	16	26	24	20	11					
JUMAT	1	4	24	22	14	26	5	17	23	16	26	24	20	11	5				
	2	12	2	9	19	16	25	18	3	31	24	30	7	18	1	Wagyo, S.Pd	X	AK1	
	3	12	15	9	19	29	25	18	24	17	24	2	7	16	2	Drs. Suhudi	X	AK2	
	4	2	15	1	9	29	25	23	24	17	24	16	7	31	3	Ahmad Haider, Soni	X	AP1	
	5	16	12	1	9	10	25	23	24	2	24	8	30	26	4	Eka Yulianti, S.Pd	X	AP2	
	6	31	12	1	2	10	15	30	17	3	25	8	23	26	18	5	Himawan Jati S, S.Pd	X	MM
	7	30	16	19	4	12	15	24	17	10	25	8	23	26	6	Yeni Ekowati, S.Pd	X	AK	
	8	30	16	19	4	12	15	24	17	10	25	8	23	26	7	Dra. Sri Harinah	X	AP1	
	9	10	31	19	11	12	3	24	18	8	25	23	17	26	8	Rini Wulandari,S.S	X	AP2	
SABTU	1	10	4	31	11	16	3	24	18	8	25	23	17	26	9	Anita Sumafia Deni, S.Pd	X	MM	
	2	5	3	14	1	12	30	9	7	16	3	18	11	2	10	Dra. Sunani Irmayawati	X	AK	
	3	5	25	14	1	12	25	9	7	16	30	18	11	17	11	Happy Ngesti Usmi, S.Pd	X	AP1	
	4	7	25	16	1	18	26	6	30	9	17	3	11	17	12	Dita Rizki DS,S.Pd	X	AP2	
	5	25	12	3	18	16	26	6	5	9	17	24	2	30	13	Arifita Restu Kurnia Dewi, G.	X	MM	
	6	25	12	30	14	2	26	7	19	26	18	24	16	5	14				
	7	3	30	17	14	4	26	7	6	26	18	24	2	16					
	8	4	26	17	5	30	25	2	6	26	11	3	24	16					
	9	12	26	5	30	3	25	19	2	26	11	17	24	18					
Moyudan, 16 Juli 2016 Kepala Sekolah Lrs.MUH ZAINURI NIP. 19610726 199003 1 003																			

Moyudan, 16 Juli 2016
Kepala Sekolah
Lrs. MUH ZAINURI
NIP. 19610726 199003 1 003

JADWAL MENGAJAR

JADWAL MENGAJAR MAHASISWA PPL

Berlaku mulai tanggal : 18 Juli – 15 September 2016 Tahun Pelajaran : 2016/2017
Mata Pelajaran/Kelas : KKPI Kelas X, Multimedia Dasar X, KKPI XII / X MM dan XII AK

Jam Ke	Waktu	Hari dan Ruang									
		Senin	Ruang	Selasa	Ruang	Rabu	Ruang	Kamis	Ruang	Jumat	Ruang
1	07.00-07.45										
2	07.45-08.30										
3	08.30-09.15										
ISTIRAHAT 1											
4	09.30-10.15					XII AK					
5	10.15-11.00					XII AK	LAB KOM A				
6	11.00-11.45					XII AK					
ISTIRAHAT 2											
7	12.05-12.50					X MM		X MM			
8	12.50-13.35					X MM	LAB MM	X MM	LAB MM		
9	13.35-14.20					X MM		X MM			
PULANG											

Mengetahui,
Guru Pembimbing
Moyudan, 12 September 2016
Mahasiswa

Arifita Restu KD, S.Kom
NBM

Edwar Putra Adi Pratama
NIM. 13520241058

SILABUS

SILABUS KKPI KELAS X

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
MATA PELAJARAN : **Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)**
KELAS/SEMESTER : 10 / 1
STANDAR KOMPETENSI : Mengoperasikan *PC stand alone*
KODE KOMPETENSI : KKPI.104.001.01
ALOKASI WAKTU :x 45 menit

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
1.1 Mengoperasikan Sistem operasi berbasis teks	<ul style="list-style-type: none">• Komponen Sistem Komputer• Langkah-langkah menjalankan komputer• Sistem Operasi berbasis teks<ul style="list-style-type: none">- Internal Command- Eksternal Command	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan Sistem komputer dengan rinci• Menyalakan Sistem Komputer sesuai dengan prosedur yang benar• Menjelaskan dan melakukan perintah-perintah internal dengan penulisan yang benar.• Menjelaskan dan melakukan perintah-perintah eksternal dengan penulisan yang benar• Melakukan Prosedur shut down sesuai dengan SOP	<ul style="list-style-type: none">• Perangkat keras komputer dijelaskan dengan rinci• Perangkat lunak komputer dijelaskan dengan rinci• Sistem komputer dinyalakan sesuai dengan prosedur yang benar• Indikator keberhasilan sistem ditampilkan pada layar monitor• Perintah perintah sistem operasi siap dijalankan• Perintah membuat, melihat, mengubah dan menghapus folder dijalankan sesuai dengan ketentuan• Perintah menyalin, menghapus, dan memindahkan file dilakukan dengan baik• Perintah untuk memformat disk dan menyalin seluruh isi disk dilakukan dengan benar• Perintah untuk diagnosa disk dan menampilkan direktori dilakukan dengan benar• Prosedur shut down sistem dilakukan secara benar	<ul style="list-style-type: none">• Tes Tulis• Tes Praktek• Tugas-rugas• Observasi	3	7		<ul style="list-style-type: none">▪ Buku KKPI dari Penerbit Erlangga▪ DII

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
1.2. Mengoperasikan operasi berbasis <i>Graphic User Interface (GUI)</i>	<ul style="list-style-type: none"> Pengenan Sistem Operasi berbasis GUI Penggunaan perangkat masukan Pengoperasian Sistem Operasi Windows 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan kemudahan-kemudahan dalam Sistem Operasi berbasis GUI, beserta jenis-jenisnya Menggunakan perangkat masukan sesuai dengan kebutuhan Memulai Program Aplikasi dengan berbagai cara Mengelola folder dan file Menjelaskan dan melakukan prosedur instalasi printer, scanner Menjelaskan dan melakukan prosedur shut down 	<ul style="list-style-type: none"> Kelebihan-kelebihan Windows dijelaskan dengan rinci Jenis-jenis Sistem Operasi berbasis GUI disebutkan dengan benar dan lancar Melalui Keyboard , perintah-perintah dengan tombol kombinasi dapat diberikan dengan benar Beberapa operasi dalam mouse dijelaskan dengan baik Menggunakan Start Menu untuk memulai Program Aplikasi, dilakukan dengan benar Menggunakan Shortcut pada desktop Windows untuk memulai Program Aplikasi, dilakukan dengan benar Membuat & menghapus folder / folder dilakukan dengan benar Menyalin & memindahkan folder / folder dilakukan dengan benar Mengganti nama folder / file dilakukan dengan benar Printer, Scanner dan device input / output lainnya telah terinstall dengan benar Prosedur dan langkah-langkah menontongkan Komputer dijelaskan dengan benar 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis Tes Praktik Tugas-lugas Observasi 	6	14		<ul style="list-style-type: none"> Buku KKPI dari Penerbit Erlangga DII

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
 MATA PELAJARAN : **Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)**
 KELAS/SEMESTER : 10 / 1
 STANDAR KOMPETENSI : Mengoperasikan sistem operasi dan *software* aplikasi
 KODE KOMPETENSI : KKPI.104.002.01
 ALOKASI WAKTU : x 45 menit

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
2.1. Menginstal Sistem operasi dan Program Aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian dan fungsi Sistem Operasi Instalasi Sistem Operasi Windows Pemanfaatan fasilitas Control Panel 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan secara garis besar tentang pengertian dan fungsi dari Sistem Operasi Menjelaskan tahap-tahap membuat partis pada hard disk Menjelaskan langkah-langkah memformat hard disk Menjelaskan langkah-langkah menginstal Windows Membuka jendela Control Panel Melakukan setting tanggal dan waktu sistem Membuat User Accounts Melakukan setting operasional mouse 	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian Sistem Operasi dijelaskan dengan rinci dan benar Fungsi dari Sistem Operasi dijelaskan dengan benar Tahap-tahap membuat partis hard disk dijelaskan dengan rinci Langkah-langkah memformat hard disk dijelaskan dengan benar Langkah-langkah menginstal Windows dijelaskan dengan benar Cara menginstal software sistem operasi dijelaskan dengan benar Software sistem operasi terinstal dengan baik Langkah-langkah membuka jendela Control Panel dipraktekkan dengan benar Setting waktu, tanggal dan zona waktu dapat diatur dengan benar Pembuatan User Accounts dapat dipraktekkan dengan benar Setting operasional mouse dapat dipraktekkan dengan benar 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis Tes Praktik Tugas-lugas Observasi 	6	10		<ul style="list-style-type: none"> Buku KKPI dari Penerbit Erlangga DII

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
	<ul style="list-style-type: none">• Instalasi Program Aplikasi	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan pengelompokan software program aplikasi berdasarkan fungsinya• Menjelaskan langkah-langkah menginstal Microsoft Office• Melakukan instalasi software Microsoft Office• Menjelaskan langkah-langkah menginstal Software Anti virus• Melakukan instalasi software Anti virus yang bersifat freeware• Menjelaskan pengertian dan langkah-langkah un-install suatu program aplikasi pada komputer• Melakukan un-instalasi suatu program aplikasi dari komputer	<ul style="list-style-type: none">• Pengetahuan tentang un-install terhadap suatu program aplikasi dijelaskan dengan baik• Salah satu program aplikasi telah berhasil di-uninstall dengan baik dari komputer	<ul style="list-style-type: none">• Tes Tertulis<ul style="list-style-type: none">• Tes Praktek• Tugas-tugas Observasi	612	<ul style="list-style-type: none">• Buku KKPI dari Penerbit Erlangga• DI

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
2.2. Mengoperasikan <i>software</i> pengolahan kata	<ul style="list-style-type: none">• Pengertian dan fungsi Software Pengolah Kata	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan secara garis besar tentang pengertian dari Software Pengolah Kata• Menjelaskan secara garis besar tentang fungsi dari Software Pengolah Kata	<ul style="list-style-type: none">• Pengertian Software Pengolah Kata dijelaskan dengan rinci dan benar• Dapat menyebutkan contoh-contoh Software Pengolah Kata, dengan benar• Fungsi dari Software Pengolah Kata	<ul style="list-style-type: none">• Tes Tertulis<ul style="list-style-type: none">• Tes Praktek• Tugas-tugas Observasi	6	12		<ul style="list-style-type: none">• Buku KKPI dari Penerbit Erlangga• DI

<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan Software Pengolah Kata melalui perintah-perintah yang terdapat pada Start menu, Shortcut, atau Icon 	Software Pengolah Kata <ul style="list-style-type: none"> Menyajikan Software Pengolah Kata Menjelaskan lingkungan kerja Software Pengolah kata 	<ul style="list-style-type: none"> Software Pengolah Kata dapat dibuka / dioperasikan melalui beberapa cara Macam-macam menu dan Toolbar dijelaskan dengan rinci Fungsi Bermacam-macam Menu dan toolbar, dipraktekkan dengan benar Perintah dengan menggunakan Tombol Kombinasi pada Keyboard, dipraktekkan dengan baik 	Kata dijelaskan dengan benar
<ul style="list-style-type: none"> Membuat file, membuka, menutup, menyimpan, dan mengatur dokumen 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan langkah-langkah membuka dan menutup program aplikasi pengolah kata Membuat file dokumen baru, membuka dokumen, menyimpan dokumen, menyimpan dengan nama lain dengan menggunakan perintah program aplikasi pengolah kata 	<ul style="list-style-type: none"> Software pengolah kata dijalankan melalui perintah yang terdapat pada start menu, shortcut atau icon Perintah-perintah seperti: membuat dokumen baru, membuka dokumen, menyimpan dokumen, menyimpan dengan nama lain, keluar dari program aplikasi dijalankan dengan benar File Document disimpan menggunakan berbagai format antara lain: .xsw (Text Document), .doc (Ms Word), .rtf (Rich Text Format), .txt (Plain text), .odt (Open Document), .html (Web page). 	

		<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan dan melakukan pengalihan dan pengaturan pada file dokumen menggunakan perintah-perintah font, text alignment, bullet and numbering, border and shading, page break, column, page setup, paragraph, format painter, header and Footer, edit, paste, cut, mail merge • File Document diatur dengan perintah-perintah pengaturan antan lain: ukuran kertas, orientasi kertas (Portrait atau Landscape), margin • Header dan Footer, pemberian halaman, penomoran isian berulang diaplikasikan pada file dokumen 	<ul style="list-style-type: none"> • File Document dijalankan dengan perintah-perintah editing sederhana antara lain : mengetik dan menyelipkan huruf/kata/kalimat, memformat huruf/font, text alignment, numbering, bullet, page break, penggunaan kolom, paragraf, border dan shading, format painter, edit, paste, cut, mail merge • File Document diatur dengan perintah-perintah pengaturan antan lain: ukuran kertas, orientasi kertas (Portrait atau Landscape), margin • Header dan Footer, pemberian halaman, penomoran isian berulang diaplikasikan pada file dokumen 				
<ul style="list-style-type: none"> • Mengoperasikan perintah-perintah pencetakan dokumen 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan langkah-langkah perintah cetak file dokumen dengan benar • Mengoperasikan perintah-perintah pencetakan seperti print setup dan print preview serta menyesuaikan parameter kertas dgn printer • Mengoperasikan perintah cetak pada software pengolah untuk mencetak semua halaman, halaman tertentu, halaman yang sedang aktif/diedit 	<ul style="list-style-type: none"> • Fungsi software spreadsheet dijelaskan dengan benar • Beberapa contoh software Spreadsheet yang beredar di pasaran diilaskan dengan baik • Perintah-perintah pengolahan file spreadsheet (lembar sebar) atau sheet (lembar kerja) seperti: membuka dan menutup software spreadsheet dioperasikan dengan benar • Pengertian : cell, kolom, baris, range, sheet, scroll bar dan work book dijelaskan dengan benar. • Perintah-perintah pengolahan file spreadsheet (lembar sebar) atau sheet (lembar kerja) seperti: membuat, menyimpan, membuka dan menutup workbook, dan menutup workbook, dijelaskan dengan benar • File Spreadsheet disimpan menggunakan berbagai format antara lain : xsc, ods, csv, xls, html • Data-data dimasukkan kedalam lembar kerja Microsoft Excel dengan benar • Penggantian data, penghapusan data, penyalinan data dan pemindahan data dilakukan dengan benar 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis • Tes Praktek • Tugas-tugas • Observasi 	6	10		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku KKPI dari Penerbit Erlangga ▪ DII

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
 MATA PELAJARAN : **Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)**
 KELAS/SEMESTER : 10 / 2
 STANDAR KOMPETENSI : Mengoperasikan sistem operasi dan *software* aplikasi
 KODE KOMPETENSI : KKPI.104.002.01
 ALOKASI WAKTU : x 45 menit

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
2.3. Mengoperasikan <i>software spreadsheet</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Software Spreadsheet • Mengoperasikan Software Microsoft Excel 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan fungsi software spreadsheet • Memberikan beberapa contoh software Spreadsheet yang beredar di pasaran • Menjelaskan langkah-langkah membuka dan menutup software spreadsheet • Menjelaskan linkungan kerja Microsoft Excel 	<ul style="list-style-type: none"> • Fungsi software spreadsheet dijelaskan dengan benar • Beberapa contoh software Spreadsheet yang beredar di pasaran diilaskan dengan baik • Perintah-perintah pengolahan file spreadsheet (lembar sebar) atau sheet (lembar kerja) seperti: membuka dan menutup software spreadsheet dioperasikan dengan benar • Pengertian : cell, kolom, baris, range, sheet, scroll bar dan work book dijelaskan dengan benar. • Perintah-perintah pengolahan file spreadsheet (lembar sebar) atau sheet (lembar kerja) seperti: membuat, menyimpan, membuka dan menutup workbook, dan menutup workbook, dijelaskan dengan benar • File Spreadsheet disimpan menggunakan berbagai format antara lain : xsc, ods, csv, xls, html • Data-data dimasukkan kedalam lembar kerja Microsoft Excel dengan benar • Penggantian data, penghapusan data, penyalinan data dan pemindahan data dilakukan dengan benar 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis • Tes Praktek • Tugas-tugas • Observasi 	6	10		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku KKPI dari Penerbit Erlangga ▪ DII

SILABUS MM KELAS X

NAMA SEKOLAH : **SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN**
MATA PELAJARAN : Multimedia Dasar
KELAS/SEMESTER : X/1
STANDAR KOMPETENSI : Menerapkan Prinsip-prinsip Seni Grafis dalam Desain Komunikasi Visual untuk Multimedia
KODE KOMPETENSI : MM.IN.01.003.01
ALOKASI WAKTU : 36 X 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
1. Mengidentifikasi kaidah estetika dan etika seni grafis (nirmana)	<ul style="list-style-type: none">• Lima unsur seni diidentifikasi secara benar.• Faktor pembentuk komposisi estetik diidentifikasi secara tepat.• Setiap unsur seni dikomposisikan secara estetik.• Gabungan kelima unsur seni dikomposisikan secara estetik.	<ul style="list-style-type: none">• Unsur seni• Komposisi estetik	<ul style="list-style-type: none">• Mengidentifikasi 5 unsur seni.• Mengidentifikasi komposisi yang estetik.• Mengkomposisikan setiap unsur seni dalam masing-masing sebuah karya instalasi.• Mengkomposisikan gabungan kelima karya seni ke dalam sebuah karya instalasi.• Membahas beberapa karya instalasi komposisi pilihan.	<ul style="list-style-type: none">• Karya instalasi	2	2	-	<ul style="list-style-type: none">• Media massa dan elektronik• Buku penunjang yang relevan• Internet
2. Men-sketsa	<ul style="list-style-type: none">• Sketsa didefinisikan secara benar.• Bentuk-bentuk benda mati disketsa dengan cepat.• Makhluk hidup disketsa secara cepat.• Suasana keramaian disketsa secara cepat.• Sketsa digunakan sebagai langkah awal visualisasi sebuah ide dasar sebuah karya seni.	<ul style="list-style-type: none">• Sketsa bentuk• Sketsa makhluk hidup• Sketsa suasana ramai	<ul style="list-style-type: none">• Mengidentifikasi sketsa.• Mensketsa benda mati.• Mensketsa suasana keramaian di luar ruangan.• Menggunakan sketsa sebagai awal dari visualisasi ide dasar sebuah karya seni.	<ul style="list-style-type: none">• Karya sketsa	-	4	-	<ul style="list-style-type: none">• Media massa dan elektronik• Buku penunjang yang relevan• Internet
3. Menggambar objek	<ul style="list-style-type: none">• Menggambar didefinisikan dengan tepat.• Teknik menggambar dilakukan secara benar.	<ul style="list-style-type: none">• Teknik menggambar• Teknik pewarnaan	<ul style="list-style-type: none">• Mengidentifikasi menggambar.• Menggambar contoh terpilih dengan teknik pewarnaan arsir	<ul style="list-style-type: none">• Karya gambar full color	2	6	-	<ul style="list-style-type: none">• Buku (CD) panduan yang relevan• Cat air

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
	<ul style="list-style-type: none">Teknik pengarsiran dilakukan secara benar.Teknik pewarnaan dengan berbagai media warna dilakukan secara benar.		<ul style="list-style-type: none">pensil 2B.Menggambar contoh terpilih dengan teknik pewarnaan crayon.Menggambar contoh terpilih dengan teknik pewarnaan cat air.					<ul style="list-style-type: none">ClayonInternetKertas gambarMedia elektronikMedia massaPensil 2B
4. Menggambar perspektif	<ul style="list-style-type: none">Gambar perspektif diidentifikasi secara tepat.Bangun dengan berbagai sudut pengambilan digambar secara tepat.Suasana dengan berbagai sudut pengambilan digambar secara tepat.	<ul style="list-style-type: none">Teknik menggambar perspektif	<ul style="list-style-type: none">Mengidentifikasi gambar perspektif.Menggambar obyek benda mati dari berbagai sudut pengambilan (pandang).Menggambar obyek benda yang jamak dengan berbagai sudut pengambilan.Menggambar suasana diambil dari sudut pengambilan ¾ atas.	<ul style="list-style-type: none">Karya gambar perspektif	2	6	-	<ul style="list-style-type: none">Buku (CD) panduan yang relevanInternetKertas gambarMedia elektronikMedia massaPensil 2B
5. Menggambar ilustrasi	<ul style="list-style-type: none">Sketsa, menggambar, dan ilustrasi dibedakan secara tepat.Kejadian (peristiwa) diilustrasikan secara tepat dan estetik.Komik diidentifikasi sebagai karya ilustrasi secara tepat.Komik strip yang bersifat satir, dan lucu diilustrasikan secara tepat.Ilustrasi pada cover buku dibuat secara baik dan tepat.Ilustrasi pada poster dibuat secara baik dan tepat.	<ul style="list-style-type: none">Teknik pembuatan ilustrasi	<ul style="list-style-type: none">Mengidentifikasi ilustrasi.Menggambar ilustrasi yang diarahkan pada sebuah artikel surat kabar.Mengidentifikasi sebuah komik.Menggambar ilustrasi komik strip yang bersifat satir dan lucu.Menggambar sebuah ilustrasi cover buku yang menggugah minat bacaMenggambar sebuah ilustrasi pada poster persuasif.	<ul style="list-style-type: none">Karya ilustrasi	2	6	-	<ul style="list-style-type: none">Buku (CD) panduan yang relevanInternetCat airClayonInternetKertas gambarMedia elektronikMedia massaPensil 2B

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
6. Mengidentifikasi tipografi	<ul style="list-style-type: none"> Tipografi didefinisikan secara benar Jenis font diidentifikasi secara tepat menurut karakternya Font baru dibuat secara baik dan sesuai dengan karakternya. 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman jenis font Pemakaian jenis font 	<ul style="list-style-type: none"> Mendefinisikan tipografi. Mengidentifikasi jenis font menurut karakternya. Membuat font baru sesuai dengan karakternya. 	<ul style="list-style-type: none"> Karya tipografi 	2	2	-	<ul style="list-style-type: none"> Buku (CD) panduan yang relevan Internet Kertas gambar Media elektronik Media massa Pensil 2B

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

(Drs. Muh Zainuri)

NIP. 19610726 199003 1 003

(Arfita Restu KD. S.Kom)

NBM. 1151130

SILABUS KKPI KELAS XII

NAMA SMK : SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN
 KOMPETENSI KEAHLIAN : SEMUA KOMPETENSI KEAHLIAN
 MATA PELAJARAN : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
 KELAS/SEMESTER : XII / 1
 STANDAR KOMPETENSI : Mengoperasikan *Web-Design* (Internet)
 KODE KOMPETENSI : KKPI.1.04.005.01
 ALOKASI WAKTU : 36 jam x 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KARAKTER	PENILAIAN			ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TEKNIK	BENTUK INSTRUMEN	CONTOH INSTRUMEN	TM	PS	PI	
5.1 Mengoperasikan <i>web-Browser</i>	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian dan manfaat internet dijelaskan dengan benar Koneksi internet telah tersambung dengan baik <i>Web Browser</i> telah terinstalasi dan dapat berjalan normal Menu dan Format <i>URL (Uniform Resource Locator)</i> dijelaskan secara tepat <i>URL</i> tertentu diakses melalui isian, menu dan <i>hyperlink</i> dengan penulisan yang benar Informasi dan gambar dicari 	<ul style="list-style-type: none"> Pengoperasian Web-Browser : Pengenalan internet Koneksi internet Pengenalan dan instalasi macam-macam Web-Browser Sistem Addressing di internet Hyperlink Pencarian (searching) informasi di Internet Penyimpanan file Pencetakan 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan pengertian dan manfaat internet. Menjelaskan berbagai cara koneksi internet Melakukan koneksi internet melalui saluran telepon dan jaringan komputer Menjelaskan jenis Browser dan fitur yang ada. Menginstal berbagai Web-browser Menjelaskan pengetahuan tentang URL dan cara penulisan di web Browser Melakukan browsing dengan menuliskan URL, menggunakan menu, hyperlink dengan 	<ul style="list-style-type: none"> Kegigihan Ketelitian Kerja sama Percaya diri Tanggung jawab 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis Tes Praktek Tugas-tugas 	<ul style="list-style-type: none"> Uraian Daftar Pertanyaan Pengamatan kinerja 	Sebutkan manfaat internet bagi dunia pendidikan	(9)	(10) (20)	(11)	Modul KKPI TIK Dikmenjur 2005 Buku <i>Web-Design</i> Buku Internet Komputer UPS Printer <i>Flash disk</i> CD ROM

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KARAKTER	PENILAIAN			ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TEKNIK	BENTUK INSTRUMEN	CONTOH INSTRUMEN	TM	PS	PI	
	<ul style="list-style-type: none">menggunakan mesin pencari sesuai prosedur<ul style="list-style-type: none"><i>File-file</i> hasil <i>browsing</i> disimpan pada media penyimpanan (<i>hard disk, flash disk</i>, CD) sesuai dengan prosedur<i>File</i> dokumen hasil <i>browsing</i> dicetak dan fitur pencetakan diaplikasikan sesuai dengan kebutuhan.		<p>memanfaatkan fitur-fitur yang ada di Web-Browser secara tepat sesuai kebutuhan</p> <ul style="list-style-type: none">Mencari informasi dan gambar dengan menggunakan mesin pencari dengan cepatMenyimpan hasil browsing pada media penyimpanan (<i>hard disk, flash disk</i>, CD) sesuai dengan kebutuhan.Membuka hasil pencarian ke program pengolah kata, presentasi sesuai dengan ekstensi file hasil pencarianMencetak hasil pencarian informasi dan gambar dengan kualitas baik	<ul style="list-style-type: none">KeuletanKetelitianKerja samaPercaya diriTanggung jawab	<ul style="list-style-type: none">Tes TertulisTes PraktekTugas-tugas	<ul style="list-style-type: none">UraianDaftar PertanyaanPengamatan kinerja	Cari artikel tentang tip and trik penanganan email, lalu kirim hasilnya melalui email!	8 (16)		Modul KKPI TIK Dikmerjur 2005 Buku Praduan Membuat <i>E-mail</i> Buku	
5.2 Mengoperasikan <i>software e-mail client</i>	<ul style="list-style-type: none">Pengertian <i>web-mail</i> dijelaskan secara rinci.Manfaat <i>web mail</i> dijelaskan dengan benarProsedur pembuatan <i>e-mail</i> dijelaskan dengan benarAlamat <i>e-mail</i> dibuat dengan benar sesuai	Aplikasi <i>E-mail</i> : <ul style="list-style-type: none"><i>Web-mail</i>Registrasi <i>e-mail</i>Fitur <i>E-mail</i>Aplikasi <i>web-mail</i><i>Attachment file</i>Pencetakan	<ul style="list-style-type: none">Menjelaskan pengertian <i>web-mail</i> dan manfaatnya.Menjelaskan prosedur registrasi <i>web-mail</i>Menjelaskan dan menggunakan menu yang terdapat dalam program <i>web-mail</i> secara tepat		<ul style="list-style-type: none">Tes TertulisTes PraktekTugas-tugas	<ul style="list-style-type: none">UraianDaftar PertanyaanPengamatan kinerja	Cari artikel tentang tip and trik penanganan email, lalu kirim hasilnya melalui email!	8 (16)		Modul KKPI TIK Dikmerjur 2005 Buku Praduan Membuat <i>E-mail</i> Buku	

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KARAKTER	PENILAIAN			ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TEKNIK	BENTUK INSTRUMEN	CONTOH INSTRUMEN	TM	PS	PI	
<ul style="list-style-type: none">prosedur <i>E-mail</i> dan <i>attachment</i> dibuka dan dibaca sesuai dengan prosedur<i>E-mail</i> dan <i>attachment</i> (diteruskan, dihapus, dibalas ke satu alamat, beberapa alamat) dijelaskan dan diaplikasikan sesuai prosedur<i>E-mail</i> dan <i>attachment</i> disimpan pada media yang tersedia dengan baik<i>E-mail</i> dan <i>attachment</i> dicetak dan fitur pencetakan dijelaskan dengan benar		<ul style="list-style-type: none">Membuat <i>e-mail</i> pada <i>web-mail</i> sesuai prosedurMengirim, membaca dan menghapus <i>e-mail</i> sesuai dengan prosedurMengirim, membuka, dan menyimpan dan menghapus <i>e-mail</i> dengan <i>file attachment</i> pada media penyimpanan secara tepatMenjelaskan dan melakukan proses pencetakan <i>e-mail, attachment</i> sesuai prosedur								Internet Internet komputer UPS Printer <i>Flash disk</i> CD ROM	

NAMA SMK : **SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN**
 KOMPETENSI KEAHLIAN : **SEMUA KOMPETENSI KEAHLIAN**
 MATA PELAJARAN : **Keterampilan Komoputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)**
 KELAS/SEMESTER : **XII / 2**
 STANDAR KOMPETENSI : **Mengoperasikan PC dalam jaringan**
 KODE KOMPETENSI : **KKPI.104.004.01**
 ALOKASI WAKTU : **20 jam x 45 menit**

KOMPETENSI DASAR	INDIKATORN PENCAPAIAN KOMPETENSI	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KARAKTER	PENILAIAN			ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TEKNIK	BENTUK INSTRUMEN	CONTOH INSTRUMEN	TM	PS	PI	
4.1 Menginstal <i>software</i> jaringan	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian LAN dan Internet dijelaskan dengan benar Perangkat jaringan dijelaskan secara singkat. Nama komputer diidentifikasi sesuai dengan ketentuan penulisan nama komputer Utilitas koneksi dijalankan untuk menguji koneksi komputer secara cepat <i>Searching</i> komputer dilakukan dengan cepat dan benar Program diinstal melalui jaringan sesuai dengan prosedur dan berfungsi dengan baik 	<ul style="list-style-type: none"> Instalasi program melalui jaringan komputer: Jaringan Komputer (LAN, Internet) Perangkat Jaringan <i>Network Properties</i> Utilitas koneksi <i>Searching</i> komputer Instalasi program 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan pengertian LAN dan Internet dalam sistem jaringan komputer Menjelaskan perangkat jaringan yang digunakan Memberi identitas komputer (<i>computer name</i>, TCP/IP) Melakukan uji koneksi dengan perintah “ping” Melakukan <i>searching</i> komputer pada jaringan sesuai prosedur Melakukan instal program melalui jaringan komputer sesuai dengan prosedur yang berlaku 	<ul style="list-style-type: none"> Ketelitian Kesungguhan Tekun Kerja Keras Tanggung Jawab 	<ul style="list-style-type: none"> (6) Tes Tertulis Tes Praktek Studi Kasus Observasi Tugas-tugas 	<ul style="list-style-type: none"> (7) Uraian Daftar Pertanyaan Pengamatan kinerja Kasus Observasi Tugas-tugas 	<ul style="list-style-type: none"> (8) Lakukan koneksi dua buah computer dengan menggunakan teknik LAN 	(9)	(10)	(11)	Modul KKPI TIK Dikmenjur 2005 Buku <i>Panduan Jaringan</i> Internet Komputer UPS <i>Software web-browser</i>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATORN PENCAPAIAN KOMPETENSI	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KARAKTER	PENILAIAN			ALOKASI WAKTU		SUMBER BELAJAR
					TEKNIK	BENTUK INSTRUMEN	CONTOH INSTRUMEN	TM	PS	
4.2 Mengoperasikan jaringan PC dengan sistem operasi	<ul style="list-style-type: none">Pengertian sharing device dan manfaatnya dijelaskan secara benarProtokol sharing dijelaskan secara singkat dan jelasSharing file, printer, hard disk dan CD ROM dilakukan sampai teridentifikasiProses copy file dan folder dilakukan sesuai prosedur yang berlaku.Dokumen dicetak secara benar sesuai dengan prosedur	<p>Pengoperasian Jaringan Komputer:</p> <ul style="list-style-type: none">Pengertian dan manfaat sharing deviceProtokol sharingSharing file, printer, Hard disk, CD ROM,	<ul style="list-style-type: none">Menjelaskan pengertian sharing device dan manfaatnyaMenjelaskan protokol sharing device yang digunakanMelakukan sharing file, printer, hard disk dan CD ROM dengan benarMenjelaskan dan melakukan proses copy file dan folder sesuai prosedurMenjelaskan dan melakukan pencetakan program dengan memanfaatkan sharing printer sesuai prosedur	<ul style="list-style-type: none">KetelitianKesungguhanTekunKerja KerasTanggung Jawab	<ul style="list-style-type: none">Tes TertulisTesPraktekStudi KasusTugas-tugasObservasi	<ul style="list-style-type: none">UraianDaftar PertanyaanPengamatan kinerja		5 (10)		<p>Modul KKPI TIK Dikmenjur Buku <i>Windows</i> Internet Computer UPS Printer</p>

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

(Drs. Muh Zainuri)
 NIP. 19610726 199003 1 003

(M. Nurwakhid S.Kom)
 NBM. 1218600

RPP

Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Kelas X

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Bidang Studi Keahlian	: Multimedia
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit
Kelas/Semester	: X MM/1
Pertemuan ke-	: 1 (satu)
Standar Kompetensi	: Mengoperasikan PC
Kompetensi Dasar	: Mengoperasikan sistem operasi berbasis Graphic User Interface (GUI)
Indikator	: 1. Membuka dan menutup program pada sistem operasi berbasis GUI sesuai prosedur 2. Melakukan proses shutdown secara benar sesuai dengan SOP 3. Menjelaskan Pointing Device (seperti mouse) secara benar 4. Mengoperasikan Pointing device dengan cara “point & click” maupun “click & drag” dilakukan pada lingkungan GUI

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mempraktekan membuka dan menutup program pada sistem operasi berbasis GUI sesuai prosedur
2. Siswa mampu mempraktekan proses shutdown dengan benar
3. Siswa mampu menjelaskan pointing device secara benar
4. Siswa mampu mempraktekan point & click dan click & drag pada lingkungan GUI

Nilai Karakter

1. Rasa ingin tahu
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
2. Disiplin
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

II. Materi pembelajaran

Terlampir

1. Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran

- Pendekatan : *Student Centered Approach*
- Model Pembelajaran : *Explicit Intruction*
- Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Demonstrasi dan Praktik

2. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">Kegiatan Awal<ul style="list-style-type: none">Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salamGuru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.Menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini.<ul style="list-style-type: none">Guru menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada hari ini terkait dengan membuka dan menutup program pada sistem operasi berbasis GUI sesuai prosedur, melakukan proses shutdown secara benar sesuai dengan SOP, menjelaskan Pointing Device (seperti mouse) secara benar dan mengoperasikan Pointing device dengan cara “point & click” maupun “click & drag” dilakukan pada lingkungan GUIGuru memberikan apersepsi untuk mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis peserta didikGuru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	15 menit
Inti	<p><u>Eksplorasi</u></p> <ol style="list-style-type: none">Guru menyampaikan materi mengenai membuka dan menutup program pada sistem operasi berbasis GUI sesuai prosedur, melakukan proses shutdown secara benar sesuai dengan SOP, menjelaskan Pointing Device (seperti mouse) secara benar dan mengoperasikan Pointing device dengan cara “point & click” maupun “click & drag” dilakukan pada	100 menit

	<p>lingkungan GUI</p> <ol style="list-style-type: none">Guru mendemonstrasikan cara membuka dan menutup program sesuai prosedur, melakukan proses shutdown dengan benarGuru menjelaskan tentang pointing device dan mendemonstrasikan mengenai klik kanan, kiri, scroll dan drag & drop pada lingkungan GUIGuru meminta kepada peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. <p><u>Elaborasi</u></p> <ol style="list-style-type: none">Guru meminta peserta didik untuk mempraktikkan mengenai membuka dan menutup program, melakukan proses shutdown dengan benar, dan praktik pointing deviceGuru mengamati, membimbing, menilai dan mendorong semua peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta memberikan pengarahan bagi siswa yang tidak patuh terhadap aturan. <p><u>Konfirmasi</u></p> <ol style="list-style-type: none">Guru memberikan penilaian berupa praktik siswa dalam melakukan membuka dan menutup program, proses shutdown, dan praktik pointing device secara benarGuru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan peserta didik.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none">Guru bersama peserta didik mereview dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.Guru memberikan tugas terstruktur kepada peserta didik yang langsung dikumpulkan pada pertemuan kali iniMenyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya mengenai pengelolaan folderGuru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	20 menit

3. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

- Media : Modul, Internet
- Alat : Komputer
- Bahan : Materi tentang operasi dasar GUI

4. Sumber : Internet
- Melakukan proses shutdown, diakses dari <http://www.organisasi.org/1970/01/cara-serta-langkah-mematikan-atau-shut-down-komputer-pc-laptop-anda-yang-benar.html>
 - Fungsi pointing device, diakses dari <http://www.hardwarekomputer.net/2014/11/pengertian-fungsi-mouse-pada-komputer-laptop.html>

4. Penilaian

1. Teknik : Pengamatan dan Tes Praktik
2. Bentuk : Instrument Penilaian Sikap dan Soal Praktik
3. Soal dan lembar pengamatan : Terlampir
4. Tugas : Terstruktur (terlampir)

Mengetahui, Yogyakarta, 27 Juli 2016
Guru Pembimbing, Mahasiswa,

Arfita Restu KD,S.Kom Edwar Putra Adi Pratama
NBM. 1151130 NIM. 13520241058

Lampiran 1

INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN (KOGNITIF) DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDU)

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/Semester : X MM/1
Topik : Operasi Dasar GUI
Pertemuan ke- : 1 (satu)

Tugas Praktik:

1. Siswa membuat *folder* dengan *folder* banyak bercabang minimal 10 *folder* dengan nama *folder* berisi nama sekolah dan *folder* didalamnya berisi nama *folder* per kelas
2. Siswa menghapus *folder* per kelas lalu mengelompokkannya menjadi *folder* dengan penjurusan
3. Siswa diarahkan dengan membuat *folder* sembarang kemudian ditugaskan untuk memindahkan *folder* tersebut

Pedoman Penskoran:

Nomor Soal	Skor
Soal Nomor 1	50
Soal Nomor 2	30
Soal Nomor 3	20

Tugas Terstruktur:

Ketentuan: Dikumpulkan hari Senin

1. Jelaskan langkah merubah *icon* pada *folder*!

Kunci Jawaban:

1. Langkah-langkah untuk merubah *icon* pada *folder* yaitu:
 - a. Klik kanan pada *folder* yang akan dipilih
 - b. Pilih Properties
 - c. Pilih Customize
 - d. Pilih Change Icon..
 - e. Pilih Icon yang akan dipilih
 - f. Lalu klik OK

Pedoman Penskoran

Nomor Soal	Keterangan	Skor
Soal Nomor 1	Benar 6	100
	Benar 5	85
	Benar 4	70
	Benar 3	55
	Benar 2	40
	Benar 1	25

Nilai Tugas Terstruktur = Total Skor yang diperoleh

Lampiran 2

INSTRUMEN PENILAIAN PENGAMATAN SIKAP DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDUAL)

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/Semester : X MM/1
Topik : Operasi Dasar GUI
Pertemuan ke- : 1 (satu)

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda *check list* (√) pada pada kolom yang sesuai dengan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

No	Nama Peserta Didik	JK	Aspek yang dinilai								Jumlah Skor
			Rasa Ingin Tahu				Disiplin				
			1	2	3	4	1	2	3	4	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4

Skor minimal : 5

Skor maksimal : 20

Keterangan: 1 = BT

2 = MT

3 = MB

4 = MK

BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MB : Mulai berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten)

MK : Membudaya (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten)

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal \times 4 (karena menggunakan skala 4) / 8

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

Lampiran 3

MATERI AJAR

Mata Pelajaran	: Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/Semester	: X MM/1
Topik	: Operasi Dasar GUI
Pertemuan ke-	: 1 (satu)

Materi:

Membuka dan Menutup Program

1. Membuka Program di lingkungan GUI
Caranya:
 - a. *Double click* kiri pada icon program yang akan dibuka, atau
 - b. Klik kanan pada program yang akan dibuka, lalu pilih *Open*, atau
 - c. Klik kiri pada program yang akan dibuka, lalu *Enter* pada keyboard
 - d. Klik kiri icon program yang terletak di taskbar
2. Menutup Program di lingkungan GUI
Caranya:
 - a. Klik tombol close (x) pada program yang sedang dibuka, atau
 - b. Tekan Alt + F4 pada keyboard

Melakukan proses shutdown

1. Klik “Start” di pojok kiri bawah atau bisa juga menekan tombol gambar logo Windows pada keyboard
2. Pilih “Turn Off Computer”
3. Pilih “Shutdown” atau “Turn Off Computer”
4. Lalu pilih “OK”

Tambahan:

- Fungsi Restart adalah untuk booting ulang komputer tanpa mati terlebih dahulu, karena langsung menyala kembali dan menjalankan OS
- Fungsi Hibernate adalah untuk mematikan komputer dengan setting program atau software tidak berubah jadi program yang masih terbuka sebelum hibernasi akan tetap kembali di posisi masing-masing ketika dinyalakan kembali
- Fungsi Restart to dos adalah untuk menjalankan command prompt dos secara independent tanpa campur tangan windows
- Fungsi Stand By adalah untuk mematikan sementara komputer tanpa mematikan harddisk lebih ringan daripada hibernate

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Operasi Dasar Pointing Device

1. Klik kanan pada mouse: Cara penggunaannya adalah cukup menekan tombol kanan pada mouse, kemudian akan muncul menu baru berdasarkan aplikasi yang sedang berjalan, misalnya pada Microsoft Word jika ditekan klik kanan akan muncul menu copy, paste, cut, font, paragraph, bullets, numbering, dll
2. Klik kiri pada mouse: Cara penggunaannya adalah dengan menekan tombol kiri pada mouse, penggunaan ini biasa disebut dengan “klik” saja. Tombol kiri pada mouse digunakan untuk mengakses menu, menandai/memilih pada dialog box, memindahkan kursor saat menulis, dan memilih objek tertentu.
3. Scroll pada mouse: mouse jenis terbaru selalu dilengkapi dengan tombol scroll, tombol scroll ini berbentuk seperti roda yang berfungsi menggulung (keatas/kebawah) halaman pada layar monitor. Apabila mouse tidak dilengkapi dengan tombol scroll seperti pada touchpad laptop, kita tetap dapat menggulung halaman/layar dengan cara klik scroll bar yang biasa ada pada sebelah kanan suatu program
4. Drag pada mouse: Drag ialah menyeret atau memindahkan kursor/pointer ke arah tertentu dan tetap mempertahankan klik kiri tidak terlepas. Ini biasa digunakan untuk memindahkan objek, melakukan blok teks, atau memilih beberapa objek sekaligus.
5. Double click pada mouse: klik ganda atau biasa disebut dengan istilah double click/ dobel klik biasa digunakan untuk membuka/menjalankan suatu program tertentu, misalnya jika klik ganda pada shortcut winamp maka program tersebut akan segera terbuka. Caranya cukup 2 klik kiri secara cepat.

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Bidang Studi Keahlian	: Multimedia
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit
Kelas/Semester	: X MM/1
Pertemuan ke-	: 2 (dua)
Standar Kompetensi	: Mengoperasikan PC
Kompetensi Dasar	: Mengoperasikan sistem operasi berbasis Graphic User Interface (GUI)
Indikator	: 1. Menggunakan Mouse untuk melakukan perintah pengelolaan <i>file</i> , dan <i>folder</i> , seperti melihat isi <i>folder</i> , membuat, mengubah, menghapus, mengganti nama <i>file/folder</i> , menyalin/memindahkan <i>file</i> dari suatu <i>folder</i> ke lokasi lain.

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mempraktekan melihat isi *folder*
2. Siswa mampu mempraktekan membuat *folder*
3. Siswa mampu mempraktekan mengubah nama *folder*
4. Siswa mampu mempraktekan menghapus *folder*
5. Siswa mampu mempraktekan menyalin/memindahkan *file*

Nilai Karakter

1. Rasa ingin tahu
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
2. Disiplin
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

II. Materi pembelajaran

Terlampir

1. Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : *Student Centered Approach*

- b. Model Pembelajaran : *Explicit Intruction*
- c. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Demonstrasi dan Praktik

2. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. Menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini. <ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada hari ini terkait dengan penggunaan Mouse untuk melakukan perintah pengelolaan <i>file</i>, dan <i>folder</i>, seperti melihat <i>folder</i>, membuat, mengubah, menghapus, mengganti nama <i>file/folder</i>, menyalin/memindahkan <i>file</i> dari suatu <i>folder</i> ke lokasi lain. Guru memberikan apersepsi untuk mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis peserta didik Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai Guru mengulas materi pembelajaran yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya tentang pengertian perangkat keras, mematikan dan menghidupkan komputer secara prosedural, dan fungsi pointer. 	15 menit
Inti	<p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi mengenai penggunaan mouse pada pengelolaan <i>file</i> Guru mendemonstrasikan cara penggunaan mouse pada pengelolaan <i>file</i> Guru meminta kepada peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru meminta peserta didik untuk mempraktikkan mengenai penggunaan mouse pada pengelolaan <i>file</i> dari 	100 menit

	<p>apa yang sudah di demonstrasikan guru</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru mengamati, membimbing, menilai dan mendorong semua peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta memberikan pengarahan bagi siswa yang tidak patuh terhadap aturan. <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan penilaian berupa praktik berkelanjutan mengenai penggunaan mouse pada pengelolaan <i>file</i> Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan peserta didik. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> Guru bersama peserta didik mereview dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru memberikan tugas terstruktur kepada peserta didik untuk menuliskan langkah-langkah dalam merubah <i>icon</i> pada <i>folder</i> yang dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya mengenai <i>sharing device</i> Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam 	20 menit

3. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

- Media : Modul, Internet
- Alat : Komputer
- Bahan : Materi tentang pengelolaan *folder* dan *file*
- Sumber :
 - Internet, diakses dari <http://faunaunique.blogspot.co.id/2011/10/pengelolaan-folder-dan-file.html>

4. Penilaian

- Teknik : Pengamatan dan Tes Praktik
- Bentuk : Instrument Penilaian Sikap dan Soal Praktik
- Soal dan lembar pengamatan : Terlampir

4. Tugas : Terstruktur (terlampir)

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Arfita Restu KD,S.Kom
NBM. 1151130

Yogyakarta, 3 Agustus 2016
Mahasiswa,

Edwar Putra Adi Pratama
NIM. 13520241058

Lampiran 1

INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN (KOGNITIF)

DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDU)

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/Semester : X MM/1
Topik : Pengelolaan *File*
Pertemuan ke- : 2 (dua)

Tugas Praktik:

1. Siswa membuat *folder* dengan *folder* banyak bercabang minimal 10 *folder* dengan nama *folder* berisi nama sekolah dan *folder* didalamnya berisi nama *folder* per kelas
2. Siswa menghapus *folder* per kelas lalu mengelompokkannya menjadi *folder* dengan penjurusan
3. Siswa diarahkan dengan membuat *folder* sembarang kemudian ditugaskan untuk memindahkan *folder* tersebut

Pedoman Penskoran:

Nomor Soal	Skor
Soal Nomor 1	50
Soal Nomor 2	30
Soal Nomor 3	20

Tugas Terstruktur:

Ketentuan: Dikumpulkan hari Senin

1. Jelaskan langkah merubah *icon* pada *folder*!

Kunci Jawaban:

1. Langkah-langkah untuk merubah *icon* pada *folder* yaitu:
 - a. Klik kanan pada *folder* yang akan dipilih
 - b. Pilih Properties
 - c. Pilih Customize
 - d. Pilih Change Icon..
 - e. Pilih Icon yang akan dipilih
 - f. Lalu klik OK

Pedoman Penskoran

Nomor Soal	Keterangan	Skor
------------	------------	------

Soal Nomor 1	Benar 6	100
	Benar 5	85
	Benar 4	70
	Benar 3	55
	Benar 2	40
	Benar 1	25

Nilai Tugas Terstruktur = Total Skor yang diperoleh

Lampiran 2

INSTRUMEN PENILAIAN PENGAMATAN SIKAP DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDUAL)

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan
Informasi (KKPI)
Kelas/Semester : X MM/1
Topik : Pengelolaan *File*
Pertemuan ke- : 2 (dua)

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda *check list* (√) pada pada kolom yang sesuai dengan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

No	Nama Peserta Didik	JK	Aspek yang dinilai								Jumlah Skor
			Rasa Ingin Tahu				Disiplin				
			1	2	3	4	1	2	3	4	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4

Skor minimal : 5

Skor maksimal : 20

Keterangan: 1 = BT
 2 = MT
 3 = MB
 4 = MK

BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)
 MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)
 MB : Mulai berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten)
 MK : Membudaya (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten)

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal × 4 (karena menggunakan skala 4) / 8

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

Lampiran 3

MATERI AJAR

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
 Kelas/Semester : X MM/1
 Topik : Pengelolaan *File*
 Pertemuan ke- : 2 (dua)

Materi:

- Untuk membuat *folder*, langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut.
 - Pada Windows Explorer, klik *File* arahkan pointer ke New > *Folder* atau dengan mengklik ruang kosong di sisi kanan Windows Explorer.
 - Pada sisi kanan dari windows Explorer, *folder* akan muncul dengan nama New Folder. Nama *folder* tersebut dapat diketik dengan menekan tombol back space. Setelah mengetikkan nama folder tersebut, tekan Enter.
- Mengganti nama *folder*
 Pilih folder yang akan diganti lalu klik menu *File* lalu arahkan pointer ke Rename lalu klik. Maka *folder* tersebut, meminta untuk mengganti nama *folder* tersebut.
 Tips:
 Folder dapat diganti namanya dengan cara pilih *folder* lalu tekan tombol F2
- Menghapus *folder*
 Pilih *folder* yang akan dihapus, lalu klik menu *File* lalu arahkan pointer ke Delete lalu klik. Kotak dialog konfirmasi untuk menghapus, tetapi folder yang dihapus sebenarnya akan dipindahkan dulu ke Recycle Bin. Lalu klik Yes.
- Mengkopi *folder*
 Sebagai latihan buat dua *folder*, lalu berikan nama. Kopi *folder* berguna untuk menggandakan *folder*, *file* ke tempat yang lain. Pilih salah satu *folder* yang hendak dikopi, klik kanan *folder* yang dipilih, maka sub menu akan tampil lalu pilih Copy atau dengan kombinasi tombol keyboard Ctrl + C. Lalu pilih Paste atau Ctrl + V.
- Memindahkan *folder* dan *file*
 Folder atau *file* dapat dipindahkan ke lokasi yang diinginkan, untuk memindahkan *folder* tersebut gunakan langkah sebagai berikut :
 - Pilihlah *folder* atau *file* yang ingin dipindahkan
 - Klik Edit lalu klik Cut atau dengan kombinasi tombol Ctrl + X.
 - Pilih drive, folder atau tempat dimana *file* atau folder tersebut akan dipindahkan.
 - Setelah memilih tempat tujuan, klik Edit kemudian pilih Paste atau kombinasi tombol Ctrl + V. Langkah memindahkan *file* atau folder ini dapat dilakukan dengan mengklik

kanan *file* atau folder yang akan dipindahkan. Setelah itu pilih Cut, lalu pilih tempat tujuan dan klik Paste.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Bidang Studi Keahlian : Semua Program Keahlian
Kompetensi Keahlian : Multimedia
Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi
(KKPI)
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit
Kelas/Semester : X MM/1
Pertemuan ke- : 3 (tiga)
Standar Kompetensi : Mengoperasikan PC
Kompetensi Dasar : Mengoperasikan jaringan PC dengan sistem informasi
Indikator : - Mengoperasikan
- Menjelaskan *protocol sharing* secara singkat dan jelas

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian *sharing device*
2. Siswa mampu menjelaskan manfaat dari *sharing device*
3. Siswa mampu menjelaskan *protocol sharing*

Nilai Karakter

1. Rasa ingin tahu
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
2. Disiplin
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

II. Materi pembelajaran

Terlampir

1. Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : *Student Centered Approach*
- b. Model Pembelajaran : *Explicit Intruction*
- c. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Mengamati dan Praktik.

2. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
----------	--------------------	---------------

Pendahuluan	1. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. 2. Menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini. <ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada hari ini terkait dengan pengertian <i>sharing device</i>, manfaat <i>sharing device</i> dan <i>protocol sharing</i> Guru memberikan apersepsi untuk mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis peserta didik Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai Guru mengulas materi pembelajaran yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya tentang pengelolaan folder 	15 menit
Inti	<p><u>Eksplorasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi mengenai pengertian <i>sharing device</i>, manfaat <i>sharing device</i>, dan <i>protocol sharing</i> Guru meminta kepada peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. <p><u>Elaborasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Guru meminta peserta didik untuk mengamati materi tentang pengertian <i>sharing device</i>, manfaat <i>sharing device</i>, dan <i>protocol sharing</i> Guru meminta peserta didik untuk mencoba mengisi alamat IP secara manual Guru mengamati, membimbing, menilai dan mendorong semua peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta memberikan pengarahan bagi siswa yang tidak patuh terhadap aturan. <p><u>Konfirmasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan penilaian berupa hasil praktik siswa dalam merubah alamat ip secara manual Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan peserta didik. 	100 menit
Penutup	1. Guru bersama peserta didik mereview dan menyimpulkan	20 menit

	materi yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan tugas kepada peserta didik 3. Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya mengenai mengoperasikan <i>sharing file</i> , printer, harddisk, dan CD ROM sampai teridentifikasi 4. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	
--	--	--

3. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

- Media : Modul, internet.
- Alat : Komputer
- Bahan : Materi tentang *sharing device* dan *protocol sharing*
- Sumber :
 - Internet
 - a. Pengertian, Manfaat dan Alat *Sharing Device*, diakses dari <http://www.burung-net.com/2014/11/pengertian-dan-manfaat-sharing-device.html>
 - b. Protocol *Sharing Device*, diakses dari <http://www.tina-wwwjavanet.blogspot.co.id/2014/09/protokol-sharing-device.html>

4. Penilaian

- Teknik : Pengamatan
- Bentuk : Instrument Penilaian Sikap dan Soal Praktik
- Soal dan lembar pengamatan : Terlampir
- Tugas : Terstruktur (terlampir)

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Yogyakarta, 10 Agustus 2016
Mahasiswa,

Arfita Restu KD,S.Kom
NBM. 1151130

Edwar Putra Adi Pratama
NIM. 13520241058

INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN (KOGNITIF)

DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDU)

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/Semester : X MM/1
Topik : *Sharing Device*
Pertemuan ke- : 3 (tiga)

Tugas Terstruktur:

1. Jelaskan apa pengertian *sharing device*!
2. Jelaskan apa manfaat *sharing device*!
3. Sebutkan perangkat apa saja yang digunakan untuk *sharing device*!

Kunci Jawaban:

1. *Sharing Device* adalah proses pemakaian bersama periperal komputer dalam sebuah jaringan. *Sharing Device* juga bisa disebut metode yang memanfaatkan peralatan pada suatu komputer oleh komputer lain.
2. Manfaat *sharing device*
 - a. Menghemat waktu, tenaga, dan biaya
 - b. Dapat mengirim file dari satu komputer secara langsung ke komputer lain dalam satu jaringan
 - c. Satu device (contoh: printer) dapat digunakan oleh beberapa pengguna dalam satu jaringan
3. Printer, Harddisk, Scanner, Floppy disk drive, CD ROM drive, File, dan Folder

Pedoman Penskoran:

Soal	Skor
Nomor 1	30
Nomor 2	30
Nomor 3	40
Pewarnaan	

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh
--

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGAMATAN SIKAP
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/Semester : X MM/1
Topik : *Sharing Device*
Pertemuan ke- : 3 (dua)

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda *check list* (✓) pada pada kolom yang sesuai dengan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

No	Nama Peserta Didik	JK	Aspek yang dinilai								Jumlah Skor
			Rasa Tahu		Ingin		Disiplin				
			1	2	3	4	1	2	3	4	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4
Skor minimal : 5

Skor maksimal : 20

Keterangan: 1 = BT

2 = MT

3 = MB

4 = MK

BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MB : Mulai berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten)

MK : Membudaya (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten)

Nilai Akhir:

Nilai akhir = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 4$ (karena menggunakan skala 4) / 8

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

Lampiran 3

MATERI AJAR

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)

Kelas/Semester : X MM/1

Topik : *Sharing Device*

Pertemuan ke- : 3 (tiga)

Materi:

Pengertian *Sharing Device*

Sharing Device adalah proses pemakaian bersama periperal komputer dalam sebuah jaringan. *Sharing Device* juga bisa disebut metode yang memanfaatkan peralatan pada suatu komputer oleh komputer lain. Jika diartikan secara bahasa, maka *sharing* berarti berbagi dan *device* berarti alat sehingga *sharing device* juga dapat diartikan sebagai berbagai peralatan sumber daya) dan data (informasi) dalam bentuk file, gambar, video, audio, printer dan sebagainya.

Manfaat *Sharing Device*

Sharing Device memiliki beberapa manfaat atau keuntungan antara lain:

1. Menghemat waktu, tenaga, dan biaya
2. Dapat mengirim file dari satu komputer secara langsung ke komputer lain dalam satu jaringan
3. Satu device (contoh: printer) dapat digunakan oleh beberapa pengguna dalam satu jaringan

Alat yang dapat di *Share*

Alat yang dapat dibagikan dalam sebuah jaringan yaitu:

1. Printer
2. Harddisk
3. Scanner
4. Floppy disk drive
5. CD ROM drive
6. File
7. Folder

Protokol *Sharing Device*

Protokol TCP/IP merupakan protokol default yang dipilih oleh Microsoft Windows untuk *sharing device* juga digunakan protokol TCP/IP dengan setting komponen tertentu

Komputer yang bertindak sebagai server printer itu sebelumnya harus dilakukan pengaturan konfigurasi printer yang memungkinkan pengaksesan printer tersebut oleh anggota jaringan lain. Sebuah file atau folder (hard disk) juga dapat dishare agar dapat diakses oleh seluruh anggota jaringan, begitu pula drive (disk drive ataupun CD ROM). Seperti telah diulas sebelumnya, pemakaian bersama periferal ini dapat menghemat waktu, tenaga, biaya, dan sumber daya. Kita tidak perlu mendatangi komputer yang tersambung dengan printer untuk mencetak dokumen di komputer kita (hemat waktu dan tenaga), pencetakan dapat kita lakukan melalui komputer kita dengan mengakses printer di komputer lain tempat printer terpasang. Kita juga tidak perlu meng-copy file di komputer lain ke dalam disket ataupun CD untuk di-copy ke komputer kita (hemat biaya), prng-copy-an dapat dilakukan melalui shared folder. Untuk file-file yang dipakai bersama, tiap anggota jaringan tak perlu meng-copy ke masing-masing komputer, cukup salah satu anggota jaringan meletakkannya dalam shared folder (hemat kapasitas hard disk).

Protokol TCP/IP merupakan protokol default yang dipilih oleh MS.Windows. untuk sharing device juga digunakan protokol TCP/IP dengan setting komponen tertentu. Jika kita lihat kotak dialog Local Area Conection Properties seperti pada saat melakukan setting IP dan DNS server, ada komponen bernama File and Printer Sharing for Microsoft Network. Kotak disebelah kiri komponen itu harus terseleksi agar kita dapat sharing file dan printer

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Bidang Studi Keahlian	: Semua Jurusan
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI)
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit
Kelas/Semester	: X MM/1
Pertemuan ke-	: 4 (empat)
Standar Kompetensi	: Mengoperasikan PC
Kompetensi Dasar	: Mengoperasikan sistem operasi berbasis <i>Graphic User Interface</i> (GUI)
Indikator	: 1. Membuka dan Menutup Program pada sistem operasi berbasis GUI sesuai prosedur 2. Melakukan proses <i>shutdown</i> secara benar sesuai SOP 3. Menjelaskan <i>pointing device</i> (seperti <i>mouse</i>) secara benar 4. Mengoperasikan <i>Pointing device</i> dengan cara “ <i>point & click</i> ” maupun “ <i>click & drag</i> ” dilakukan pada lingkungan GUI 5. Menggunakan mouse untuk melakukan perintah pengelolaan <i>file</i> dan <i>folder</i> , seperti melihat isi <i>folder</i> , membuat, mengubah, menghapus, mengganti nama <i>file/folder</i> , menyalin/memindahkan <i>file</i> dari suatu <i>folder</i> ke lokasi lain

I. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengerjakan soal ulangan harian KD 1 dengan benar

Nilai Karakter

1. Mandiri
Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas baik secara individu maupun kelompok.
2. Tanggung Jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

II. Materi pembelajaran

1. Soal Ulangan Harian (KD I)
(*terlampir*)

III. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam untuk memulai pembelajaran. • Guru memperkenalkan diri dan memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. 2. Menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan KKM yang harus dicapai oleh peserta didik dan menyampaikan remedial bila tidak peserta didik tidak mencapai KKM. • Guru menyampaikan tata cara atau peraturan yang harus dipatuhi oleh peserta didik selama ujian. • Guru membagikan Soal Ulangan Harian I kepada masing-masing peserta didik. 	15 menit
Inti	Peserta didik mengerjakan Soal Ulangan Harian I	100 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengambil hasil pekerjaan peserta didik. 2. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan selajutnya yaitu tentang mengoperasikan <i>sharing device</i> 3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam 	20 menit

IV. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Lembar Soal Ulangan Harian I
2. Bahan : Soal Ulangan Harian I
3. Sumber :
 - Mintana Anjrah, Wijaya T. Adi. 2012. *Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi*. Jakarta: Erlangga

V. Penilaian

1. Teknik : Pengamatan dan Tes Tertulis
2. Bentuk : Instrument Penilaian Sikap dan Soal Tertulis
3. Soal dan lembar pengamatan : Terlampir

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Yogyakarta, 18 Agustus 2016
Mahasiswa,

Arfita Restu KD,S.Kom
NBM. 1151130

Edwar Putra Adi Pratama
NIM. 13520241058

INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN (KOGNITIF)

DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDU)

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/Semester : X MM/1
Topik : Ulangan Harian 1
Pertemuan ke- : 4 (empat)



MUHAMMADIYAH MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH

SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN

Alamat: Ngentak, Sumberagung, Moyudan, Sleman, Yogyakarta 55563

☎ (0274) 7499262 Fax (0274) 6497077 E-mail: smk_muh2moyudan@yahoo.com

SOAL ULANGAN HARIAN


MENGOPERASIKAN PC

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Standar Kompetensi : Mengoperasikan PC
Kelas/Semester : X MM/1
Kompetensi Keahlian : Multimedia
Hari/ Tanggal : Kamis, 18 Agustus 2016

PETUNJUK:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal-soal berikut ini.
2. Kerjakan soal pada pada lembar jawaban yang tersedia.
3. Boleh mengerjakan secara tidak berurutan.

A. Pilihan Ganda

1.  Tombol disamping bernama...

a. Start

- b. Menu
 - c. Menu Bar
 - d. Star Menu
 - e. Taskbar
2. Proses menutup aplikasi-aplikasi yang sedang berjalan dan menontaktifkan sistem informasi dinamakan...
- a. Shutdown
 - b. Exit
 - c. Close
 - d. Booting
 - e. Close Program
3. Manakah dibawah ini yang merupakan dasar sistem kerja komputer secara umum?
- a. Database system
 - b. Windows system
 - c. Operating system
 - d. Input - Process - Output
 - e. Memory system
4. Untuk mengganti nama suatu *file*, selain dengan klik kanan, dapat juga dilakukan dengan cara...
- a. Klik kiri
 - b. *Double click* cepat
 - c. *Double click* lambat
 - d. *Drag*
 - e. *Drop*
5. Operasi mouse yang digunakan untuk menampilkan menu dari suatu objek (*desktop*, aplikasi, ikon, *file*, direktori, *taskbar*) adalah...
- a. Klik kiri
 - b. Klik kanan
 - c. *Double click*
 - d. *Drag*
 - e. *Drop*
6. Manakah yang termasuk perangkat input?
- a. Printer
 - b. Proyektor
 - c. Monitor
 - d. Speaker
 - e. Scanner
7. Perangkat yang berfungsi sebagai otak komputer yang melakukan perintah yaitu...

- a. Monitor
 - b. CPU
 - c. Mouse
 - d. Joystick
 - e. Motherboard
8. Pasangan perintah *Ctrl* + C dan *Ctrl* + V digunakan untuk... folder
- a. Membuat
 - b. Memindahkan
 - c. Mengganti nama
 - d. Menyalin
 - e. Menghapus
9. Klik kanan kemudian pilih *Rename* adalah perintah untuk...
- a. Membuat
 - b. Memindahkan
 - c. Mengganti nama
 - d. Menyalin
 - e. Menghapus
10. CPU singkatan dari...
- a. *Central Progressing Unit*
 - b. *Central Progressing Utility*
 - c. *Central Processing Unit*
 - d. *Control Progressing Utility*
 - e. *Control Processing Unit*
11. Untuk memindahkan folder, setelah klik kanan pada folder yang dituju kemudian klik ...
- a. Cut
 - b. Copy
 - c. Rename
 - d. Delete
 - e. Properties
12. Dibawah ini yang bukan merupakan sistem operasi yaitu ...
- a. Windows 7
 - b. Windows 8
 - c. Windows 8.1
 - d. Windows 9
 - e. Windows 10
13. Berikut ini adalah hal-hal yang dapat dilakukan di *Windows Explorer*, *Kecuali* ...
- a. Menyalin *file*
 - b. Memindahkan *file*

- c. Menghapus *file*
 - d. Mengubah isi *file*
 - e. Membuat *folder*
14. Fungsi tombol Enter adalah ...
- a. Menampilkan menu
 - b. Mengeksekusi perintah
 - c. Menggerakkan kursor
 - d. Menghapus
 - e. Membatalkan pelaksanaan perintah
15. Dibawah ini yang bukan merupakan Microsoft Office yaitu ...
- a. Microsoft Word
 - b. Microsoft Access
 - c. Microsoft Windows
 - d. Microsoft Frontpage
 - e. Microsoft Powerpoint

B. Soal Essay

1. Jelaskan pengertian perangkat lunak!
2. Jelaskan pengertian perangkat keras!
3. Sebutkan 3 jenis perangkat lunak!
4. Sebutkan perangkat yang termasuk *input device*! (minimal 3)
5. Sebutkan perangkat yang termasuk *output device*! (minimal 3)
6. Jelaskan fungsi dari klik kanan dan klik kiri!
7. Jelaskan 2 cara mengganti nama folder!
8. Apa perbedaan dari tombol keyboard *backspace* dan *delete*?
9. Sebutkan contoh aplikasi/perangkat lunak yang merupakan program aplikasi *Utility*! (minimal 3)
10. Jelaskan cara memindahkan folder menggunakan mouse dan juga jelaskan dengan menggunakan keyboard!

“Selamat Mengerjakan”

Kunci Jawaban

A. Soal Pilihan Ganda

- | | |
|------|------|
| 1. D | 5. B |
| 2. A | 6. E |
| 3. D | 7. B |
| 4. C | 8. D |

9. C
10. C
11. A
12. D
13. D
14. B
15. C

B. Soal Essay

1. Perangkat lunak merupakan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer secara digital yang dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah dan tidak dapat disentuh secara fisik
2. Perangkat keras merupakan komponen perangkat komputer yang dapat dilihat secara fisik dan dapat disentuh
3. Perangkat lunak sistem operasi, perangkat lunak aplikasi dan perangkat lunak utility
4. Mouse, Keyboard, Scanner, Joystick
5. Monitor, Proyektor, Speaker, Printer
6. Klik kiri digunakan untuk mengaktifkan/memilih suatu objek. Klik kanan digunakan untuk menampilkan menu dari suatu objek.
7. Cara pertama: Klik kanan pada folder kemudian pilih *Rename*
Cara kedua: *double click* dengan lambat pada nama folder
8. *Backspace* berfungsi untuk menghapus karakter dari sebelah kiri sedangkan *delete* berfungsi untuk menghapus karakter dari sebelah kanan
9. Avira, Smadav, Avast, Tune Up Utility, CC Cleaner, dll
10. Menggunakan mouse: Klik kanan pada folder yang dipilih, pilih Cut, lalu Paste di tempat yang dituju

Pedoman Penilaian

Soal Pilihan Ganda

Soal Nomor 1 – 15 bobot nilai: 1 x 15 = 15

Soal Essay

Soal Nomor 1 – 10 bobot nilai: 5 x 10 = 50

SKOR

= 65 + 5 = 70 / 7 = **10**

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGAMATAN SIKAP
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/semester : X MM/1
Topik : Ulangan Harian 1
Pertemuan ke- : 4 (empat)

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda *check list* (✓) pada pada kolom yang sesuai dengan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

No	NIS	Nama Peserta Didik	JK	Aspek yang dinilai								Jumlah Skor
				Mandiri				Tanggung Jawab				
				1	2	3	4	1	2	3	4	
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
21												
22												
23												
24												
25												

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4
Skor minimal : 2
Skor maksimal : 8

Keterangan: 1 = BT

2 = MT

3 = MB

4 = MK

BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MB : Mulai berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten)

MK : Membudaya (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten)

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal × 4 (karena menggunakan skala 4)

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
 Bidang Studi Keahlian : Semua Program Keahlian
 Kompetensi Keahlian : Multimedia
 Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
 Alokasi Waktu : 3 x 45 menit
 Kelas/Semester : X MM/1
 Pertemuan ke- : 5 (lima)
 Standar Kompetensi : Mengoperasikan PC
 Kompetensi Dasar : Mengoperasikan jaringan PC dengan sistem informasi
 Indikator : - Mengoperasikan *Sharing file*, printer, *hard disk* dan CD ROM sampai teridentifikasi
 - Melakukan proses *copy file* dan *folder* sesuai prosedur yang berlaku
 - Mencetak Dokumen secara benar sesuai dengan prosedur

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mempraktikan *sharing file* dan *folder*
2. Siswa mampu mempraktikan *sharing* printer, harddisk, dan CD ROM
3. Siswa mampu mempraktikan *copy file* dan *folder* dengan benar
4. Siswa mampu mempraktikan mencetak dokumen dengan benar

Nilai Karakter

1. Rasa ingin tahu
 Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
2. Disiplin
 Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

II. Materi pembelajaran

Terlampir

1. Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : *Student Centered Approach*
- b. Model Pembelajaran : *Explicit Intruction*

c. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Mengamati dan Praktik.

2. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam ▪ Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. 2. Menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada hari ini terkait dengan mengoperasikan <i>sharing file</i> dan <i>folder</i>, printer, harddisk, dan CD ROM, melakukan proses <i>copy file</i> dan <i>folder</i>, serta mencetak dokumen dengan benar. ▪ Guru memberikan apersepsi untuk mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis peserta didik ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai ▪ Guru mengulas materi pembelajaran yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya tentang pengertian <i>sharing device</i> dan manfaatnya serta penjelasan tentang protocol <i>sharing</i>. 	15 menit
Inti	<p><u>Eksplorasi</u></p> 1. Guru menyampaikan materi mengenai mengoperasikan <i>sharing file</i> dan <i>folder</i> , printer, harddisk, dan CD ROM, melakukan proses <i>copy file</i> dan <i>folder</i> , serta mencetak dokumen dengan benar. 2. Guru meminta kepada peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. <p><u>Elaborasi</u></p> 1. Guru meminta peserta didik untuk mengamati materi tentang mengoperasikan <i>sharing file</i> dan <i>folder</i> , printer, harddisk, dan CD ROM, melakukan proses <i>copy file</i> dan <i>folder</i> , serta mencetak dokumen dengan benar. 2. Guru meminta peserta didik untuk mencoba mempraktikan <i>sharing file</i> dan <i>folder</i> , printer, harddisk,	100 menit

	<p>dan CD ROM, melakukan proses <i>copy file</i> dan <i>folder</i>, serta mencetak dokumen dengan benar.</p> <p>3. Guru mengamati, membimbing, menilai dan mendorong semua peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta memberikan pengarahan bagi siswa yang tidak patuh terhadap aturan.</p> <p><u>Konfirmasi</u></p> <p>1. Guru memberikan penilaian berupa hasil praktik siswa dalam keberhasilan <i>sharing file</i> dan <i>folder</i>.</p> <p>2. Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan peserta didik.</p>	
Penutup	<p>1. Guru bersama peserta didik mereview dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</p> <p>2. Guru memberikan tugas kepada peserta didik berupa tugas terstruktur mengenai langkah-langkah dalam mempraktikkan <i>sharing folder</i> dari awal pengaturan TCP IP sampai proses <i>copy folder</i>.</p> <p>3. Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya mengenai mengoperasikan sistem operasi berbasis teks.</p> <p>4. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	20 menit

3. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Modul, internet.
2. Alat : Komputer
3. Bahan : Materi tentang *sharing file* dan *folder*, printer, harddisk, CDROM, proses melakukan *copy folder* dan mencetak dokumen
4. Sumber : Adi T. Wijaya. 2012. *Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi*. Jakarta: Erlangga.

4. Penilaian

1. Teknik : Pengamatan
2. Bentuk : Instrument Penilaian Sikap dan Soal Praktik

3. Soal dan lembar pengamatan : Terlampir
4. Tugas : Terstruktur (terlampir)

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Yogyakarta, 25 Agustus 2016
Mahasiswa,

Arfita Restu KD,S.Kom
NBM. 1151130

Edwar Putra Adi Pratama
NIM. 13520241058

**INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN (KOGNITIF)
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDU)**

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/Semester : X MM/1
Topik : *Sharing Device*
Pertemuan ke- : 5 (lima)

Tugas Terstruktur:

1. Jelaskan langkah-langkah *sharing folder* dimulai dari pengaturan TCP/IP sampai *sharing folder*.

Kunci Jawaban:

Pengaturan TCP IP

- a. Klik *Start* -> *Control Panel*
- b. Klik *Network and Internet* -> *Network and Sharing Center*
- c. Klik *Change Adapter Settings*, selanjutnya klik *Enable*
- d. Klik kanan ikon jaringanmu, kemudian klik *Properties*
- e. Pada jendela *Local Area Connection*, klik *Internet Protocol Version 4 (TCP/IPv4)*.
Kemudian klik tombol *Properties*
- f. Pilih *Use the following IP Address*
- g. Isikan *IP Address* dan *Subnet mask* lalu OK
- h. Uji jaringan melalui CMD dengan mengetikkan *ping* lalu diikuti dengan *IP Address* komputer lain

Langkah *sharing folder*

- a. Tentukan *folder* yang akan di *share*. Misalkan *My Documents*.
- b. Buka *Windows Explorer*, caranya klik kanan pada tombol *Start* -> *Open Windows Explorer*
- c. Klik kanan pada *folder My Documents* -> *Properties*, kemudian pilih *tab sharing*.
- d. Kemudian klik tombol *Advanced Sharing* dan centang kotak *Share this folder*, serta ketikkan nama *folder share-nya*. Kamu dapat menentukan jumlah *user* yang boleh mengakses *folder share* tersebut pada saat yang bersamaan.
- e. Selanjutnya, klik tombol *Share*. Jika proses *share folder* sukses, maka pada *properties folder* yang di *share* akan tertulis *shared* yang menandakan bahwa *folder* tersebut di-*share*.

Pedoman Penskoran:

Soal	Skor
Mengatur TCP IP	50
Mengatur <i>sharing folder</i>	50

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGAMATAN SIKAP
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)

Kelas/Semester : X MM/1

Topik : *Sharing Device*

Pertemuan ke- : 5 (lima)

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda *check list* (√) pada pada kolom yang sesuai dengan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

No	Nama Peserta Didik	JK	Aspek yang dinilai								Jumlah Skor
			Rasa Tahu		Ingin		Disiplin				
			1	2	3	4	1	2	3	4	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4

Skor minimal : 5

Skor maksimal : 20

Keterangan: 1 = BT

2 = MT

3 = MB

4 = MK

BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MB : Mulai berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten)

MK : Membudaya (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten)

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal × 4 (karena menggunakan skala 4) / 8

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

MATERI AJAR

Mata Pelajaran	: Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/Semester	: X MM/1
Topik	: <i>Sharing Device</i>
Pertemuan ke-	: 5 (lima)

Materi:

MELAKUKAN SHARING FOLDER, PRINTER, HARDDISK, DAN CD-ROM DRIVE

1. Sharing Folder

Untuk melakukan *sharing folder*, lakukan langkah berikut

- Tentukan *folder* yang akan di *share*. Misalkan *My Documents*.
- Buka *Windows Explorer*, caranya klik kanan pada tombol *Start* -> *Open Windows Explorer*
- Klik kanan pada *folder My Documents* -> *Properties*, kemudian pilih *tab sharing*.
- Kemudian klik tombol *Advanced Sharing* dan centang kotak *Share this folder*, serta ketikkan nama *folder share*-nya adalah **Dokumen ku**. Kamu dapat menentukan jumlah *user* yang boleh mengakses *folder share* tersebut pada saat yang bersamaan.
- Selanjutnya, klik tombol *Share*. Jika proses *share folder sukses*, maka pada *properties folder* yang di *share* akan tertulis *shared* yang menandakan bahwa *folder* tersebut di *share*.

2. Sharing Printer

Untuk melakukan *sharing printer*, lakukan langkah-langkah berikut.

- Buka jendela *Devices and Printes* dengan cara mengklik tombol *Sratrt* -> *Devices and Printers*.
- Tentukan printer yang akan di-*share*
- Klik kanan pada printer yang dimaksud, kemudian pilih *printer properties*
- Selanjutnya akan muncul jendela *Properties printer*
- Pilih *Share this printer* dan masukkan nama *share*-nya sesuai keinginan, misalkan *Printer_on_pintar3*
- Kemudian pilih *OK*.

3. Sharing Harddisk

Proses *sharing harddisk* di jaringan hampir sama dengan proses *sharing folder*. Untuk melakukan *sharing harddisk*, lakukan langkah-langkah berikut

- Pada jendela *Windows Explorer*, klik kanan ikon *drive harddisk* yang akan di-*share* lalu klik *properties*. Contohnya *drive C*

- Pilih *tab Sharing* pada jendela *Properties* tersebut. Karena *drive C* merupakan *root* atau *drive* utama pada komputer, maka pada tab ini muncul peringatan bahaya yang bisa terjadi jika *root* di-*share* dalam jaringan. Klik kalimat peringatan tersebut jika ingin meneruskan proses *sharing*.
- Masih dalam *tab sharing*, pilih kotak *Share this folder on the network* dan ketikkan nama *drive share*-nya sesuai keinginan. *Drive harddisk* pada jaringan dikenali sebagai *folder*.
- Pilih juga kotak *Allow netwrok users to changes my files* sehingga pengguna lain dalam jaringan bisa mengkopikan *file-file* ke dalam *harddisk* yang di-*share* tadi. Jika tidak, pengguna lain hanya dapat mengambil data dari *harddisk* tersebut dan tidak bisa mengkopikan data ke dalamnya.
- Jika proses *Sharing harddisk* sukses, maka ikon *drive C* akan ditambah dengan gambar tangan yang menunjukkan bahwa *drive* tersebut telah di-*share* dalam jaringan.

4. Sharing CD-ROM Drive

Untuk melakukan *sharing CD-ROM drive*. Lakukan langkah-langkah berikut

- Klik kanan ikon *CD-ROM drive* yang akan di-*share* pada jendela *Windows Explorer*, Kemudian klik tombol *Properties*.
- Ilih *tab Sharing* pada jendela *Properties* tersebut. Seperti halnya proses *Sharing root*, pada tab ini juga muncul peringatan bahaya yang bisa terjadi jika *CD-ROM drive* di-*share* dalam jaringan. Klik kalimat peringatan tersebut jika ingin meneruskan proses *sharing*.
- Pilih kotak *Share this folder on the network* dan ketikkan nama *drive share*-nya sesuai keinginan. *Drive CD-ROM* pada jaringan juga dikenali sebagai *folder*.
- Jika proses *sharing* berhasil, ikon *CD-ROM drive* juga memiliki gambar tangan sebagai tanda bahwa *peripheral* tersebut bisa digunakan dalam jaringan.

MENGGKOPI FILE DALAM JARINGAN

File atau *folder* yang telah di-*share* dapat diakses oleh komputer lain dalam jaringan. *File* atau *folder* yang telah di-*share* tersebut dapat dilihat melalui jendela *Entire Network* pada *Windows Explorer*.

Langkah-langkah mengkopi *file*

- Pilih komputer yang akan dicari *file* nya
- Klik *SharedDocs* lalu cari file yang akan dicari *file* nya
- Klik kanan pada *file* yang dipilih, lalu klik *copy*
- File* yang dikopikan tadi bisa di *paste* kan di folder yang kita ingin tempatkan.

MENCETAK DOKUMEN MENGGUNAKAN SHARING PRINTER

Untuk mencetak dokumen ke printer yang berada dalam sebuah jaringan, pilih printer yang akan digunakan pada saat pencetakan. Pencetakan dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut

- a. Klik *File* -> *Print*
 - b. Pada jendela *Print*, Pilih jenis printer yang akan digunakan untuk pencetakan pada kotak *Name*
 - c. Proses pencetakan dapat dilanjutkan seperti biasa.
- Untuk menjadikan sebuah printer dalam jaringan sebagai *default printer*, yaitu *printer* yang dipilih secara otomatis untuk mencetak dokumen, dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut
- a. Klik *Start* -> *Printer and Faxes*
 - b. Klik kanan pada ikon komputer jaringan, kemudian klik *Set as Default Printer*
 - c. Ikon *printer* digunakan sebagai *default printer* akan ditandai dengan tanda centang

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Bidang Studi Keahlian	: Semua Program Keahlian
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit
Kelas/Semester	: X MM/1
Pertemuan ke-	: 6 (enam)
Standar Kompetensi	: Mengoperasikan PC
Kompetensi Dasar	: Mengoperasikan sistem operasi berbasis teks
Indikator	: - Perangkat keras komputer dijelaskan secara rinci - Perangkat lunak komputer dijelaskan secara rinci - Sistem komputer dinyalakan sesuai prosedur yang benar - Indikator keberhasilan sistem operasi siap dijalankan - Perintah membuat, melihat, mengubah dan menghapus <i>folder</i> dijalankan sesuai ketentuan

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan perangkat keras komputer dengan benar
2. Siswa mampu menjelaskan perangkat lunak komputer dengan benar
3. Siswa mampu menjelaskan sistem komputer dinyalakan sesuai dengan prosedur
4. Siswa mampu mempraktikkan membuat, melihat, mengubah dan menghapus *folder* pada sistem operasi berbasis teks

Nilai Karakter

1. Rasa ingin tahu
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
2. Disiplin
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

II. Materi pembelajaran

Terlampir

1. Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran

- Pendekatan : *Student Centered Approach*
- Model Pembelajaran : *Explicit Intruction*
- Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Mengamati dan Praktik.

2. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. Menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini. <ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada hari ini terkait dengan perangkat keras komputer, perangkat lunak komputer, sistem operasi dinyalakan sesuai prosedur dan perintah membuat, melihat, mengubah, dan menghapus <i>folder</i> pada sistem operasi berbasis teks Guru memberikan apersepsi untuk mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis peserta didik Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai Guru mengulas materi pembelajaran yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya tentang pengoperasian <i>sharing file</i> dan <i>folder</i> 	15 menit
Inti	<p><u>Eksplorasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi mengenai perangkat keras komputer, perangkat lunak komputer, sistem operasi dinyalakan sesuai prosedur dan perintah membuat, melihat, mengubah, dan menghapus <i>folder</i> pada sistem operasi berbasis teks Guru meminta kepada peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. <p><u>Elaborasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Guru meminta peserta didik untuk mengamati materi tentang perangkat keras komputer, perangkat lunak 	100 menit

	<p>komputer, sistem operasi dinyalakan sesuai prosedur dan perintah membuat, melihat, mengubah, dan menghapus <i>folder</i> pada sistem operasi berbasis teks dengan benar.</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru meminta peserta didik untuk mencoba mempraktikan perintah membuat, melihat, mengubah, dan menghapus <i>folder</i> pada sistem operasi berbasis teks pada command prompt dengan benar. Guru mengamati, membimbing, menilai dan mendorong semua peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta memberikan pengarahan bagi siswa yang tidak patuh terhadap aturan. <p><u>Konfirmasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan penilaian berupa hasil praktik siswa dalam keberhasilan pengoperasian <i>folder</i> pada sistem operasi berbasis teks Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan peserta didik. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> Guru bersama peserta didik mereview dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru memberikan tugas terstruktur kepada peserta didik berupa tugas terstruktur mengenai langkah-langkah dalam membuat <i>folder</i>, melihat isi <i>folder</i>, menuju <i>folder</i> tertentu dan menghapus <i>folder</i> pada sistem operasi berbasis teks Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya perintah menyalin, menghapus, dan memindahkan <i>file</i> pada sistem operasi berbasis teks, perintah untuk memformat disk, perintah untuk mendiagnosa disk dan prosedur shutdown. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam. 	20 menit

3. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

- Media : Modul, internet.
- Alat : Komputer
- Bahan : Materi tentang sistem operasi berbasis teks
- Sumber : Internet
 - Pengertian hardware dan software, diakses dari <http://habibullahurl.com/2015/07/pengertian-hardware-software-dan-brainware.html>

- 2) Mengoperasikan sistem operasi berbasis teks, diakses dari
<http://kkpismkgondang.wordpress.com/materi-kelas-x/mengoperasikan-sistem-operasi-berbasis-teks/>

4. Penilaian

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1. Teknik | : Pengamatan |
| 2. Bentuk | : Instrument Penilaian Sikap dan Soal Praktik |
| 3. Soal dan lembar pengamatan | : Terlampir |
| 4. Tugas | : Terstruktur (terlampir) |

Mengetahui,	Yogyakarta, 7 September 2016
Guru Pembimbing,	Mahasiswa,

Arfita Restu KD,S.Kom	Edwar Putra Adi Pratama
NBM. 1151130	NIM. 13520241058

Lampiran 1

INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN (KOGNITIF) DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDU)

Mata Pelajaran	: Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/Semester	: X MM/1
Topik	: Sistem operasi berbasis teks
Pertemuan ke-	: 6 (enam)

Tugas Terstruktur:

Sebutkan langkah-langkah dari:

1. Membuat folder
2. Melihat isi folder
3. Menuju ke folder lain
4. Kembali ke folder sebelumnya
5. Menghapus folder

Kunci Jawaban:

- 1) Membuat Folder

Untuk membuat folder caranya yaitu ketikkan MD diikuti dengan nama folder yang akan dibuat. Contoh jika ingin membuat folder multimedia maka **C:\Users\edwar> MD multimedia**

- 2) Melihat Isi Folder

Untuk melihat isi folder caranya yaitu ketikkan DIR maka nanti akan tampil file-file dan folder yang berada pada folder tersebut. Contoh jika ingin melihat isi folder edwar maka **C:\Users\edwar> DIR**

- 3) Menuju ke folder lain

Untuk menuju ke folder lain caranya ketikkan CD diikuti dengan nama folder yang ingin dituju. Contoh jika ingin menuju folder Multimedia pada folder edwar maka **C:\Users\edwar> CD multimedia** selanjutnya anda akan masuk ke folder multimedia ditandai dengan **C:\Users\edwar\multimedia>**

- 4) Kembali ke folder sebelumnya

Untuk kembali ke folder sebelumnya caranya ketikkan CD..

Contohnya jika ingin kembali ke folder edwar maka **C:\Users\edwar\multimedia>CD..** maka akan kembali ke **C:\Users\edwar>**

- 5) Menghapus folder

Untuk menghapus folder caranya ketikkan RD diikuti dengan nama folder yang ingin dihapus. Contoh jika ingin menghapus folder Multimedia pada folder edwar maka
C:\Users\edwar> RD multimedia

Pedoman Penskoran:

Soal	Skor
Soal Nomor 1	20
Soal Nomor 2	20
Soal Nomor 3	20
Soal Nomor 4	20
Soal Nomor 5	20

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh

Lampiran 2

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGAMATAN SIKAP
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
 Kelas/Semester : X MM/1
 Topik : Sistem operasi berbasis teks
 Pertemuan ke- : 6 (enam)

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda *check list* (√) pada pada kolom yang sesuai dengan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

No	Nama Peserta Didik	JK	Aspek yang dinilai								Jumlah Skor
			Rasa Ingin Tahu				Disiplin				
			1	2	3	4	1	2	3	4	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4

Skor minimal : 5

Skor maksimal : 20

Keterangan: 1 = BT

2 = MT

3 = MB

4 = MK

BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MB : Mulai berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten)

MK : Membudaya (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten)

Nilai Akhir:

Nilai akhir = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal} \times 4}$ (karena menggunakan skala 4) / 8

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

Lampiran 3

MATERI AJAR

Mata Pelajaran	: Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/Semester	: X MM/1
Topik	: Sistem operasi berbasis teks
Pertemuan ke-	: 6 (enam)

Materi:

PERANGKAT KERAS DAN LUNAK KOMPUTER

1. Perangkat keras
- Perangkat keras (*hardware*) adalah suatu komponen yang ada pada komputer, bisa dilihat secara kasat mata dan mampu disentuh secara fisik. Sementara itu, contoh dari hardware itu sendiri yakni:
- a) Perangkat masukan (*input*) yaitu perangkat keras yang digunakan untuk memasukan (*input*) dari pengguna yang akan di proses oleh komputer. Contohnya seperti mouse, keyboard, joystick, touchpad, light pen, barcode, scanner, microphone, dll.
- b) Perangkat Proses (*process*) yaitu perangkat keras yang berguna untuk memproses masukan yang telah diberikan oleh pengguna. Contohnya yaitu CPU
- c) Perangkat keluaran (*output*) yaitu perangkat keras yang digunakan untuk menampilkan hasil yang telah diolah oleh komputer dan selanjutnya diberikan kepada pengguna. Contohnya seperti speaker, printer, monitor, proyektor, plotter, dll.
2. Perangkat Lunak
- Perangkat lunak (*software*) yaitu kumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan komputer bisa berupa program yang berguna untuk menjalankan suatu perintah. *Software* ini tidak bisa dipegang. Contoh dari *software* yakni:
- a) Sistem operasi, yaitu *software* yang memang ada untuk jalur penghubung antara pengguna dengan *hardware*. Contohnya seperti Windows, Linux dan Mac OS.
- b) *Software* Aplikasi, yaitu *software* yang berguna untuk diaplikasikan untuk memenuhi kebutuhan dan kepentingan pengguna. Contohnya seperti Microsoft Office, Libre Office dll
- c) *Utility*, yaitu *software* yang berguna untuk mendukung kinerja komputer. Contohnya seperti Avira, Avast, Smadav, Tuneup Utility, dll.

PROSES PENGAKTIFAN DOS

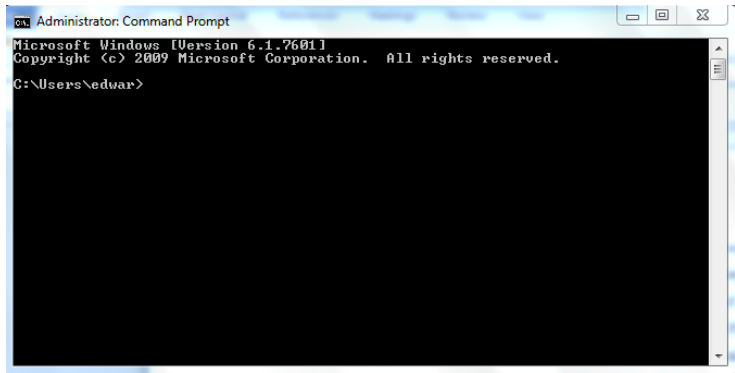
Proses pengaktifan DOS akan terjadi pada saat komputer dinyalakan (power switch pada posisi ON) dan terjadilah proses “BOOTING”. Ada dua cara mengaktifkan sistem operasi:

- Cold Booting, yaitu booting dilaksanakan pada saat komputer tidak aktif (power switch pada posisi OFF) lalu dinyalakan/dihidupkan (power switch pada posisi ON)
- Warm Booting, yaitu booting yang dilaksanakan pada saat komputer sedang dijalankan, yaitu dengan cara menekan tombol reset atau [Ctrl] + [Alt] + [Del]

COMMAND (PERINTAH) DOS

Pada komputer yang memiliki sistem operasi Windows didalamnya sudah ada program DOS. Langkah untuk membuka DOS:

- Langkah untuk windows 9x, Me lakukan klik [Start], [Program], [MS DOS prompt], maka akan tampil layar:



C:\Users\edwar>_ (layar hitam tulisan putih), bila ingin kembali ke windows ketik EXIT. Inilah yang disebut **Mode Dos Prompt**

- Langkah untuk windows XP, 7 lakukan klik [Start], [All programs], [Accessories], [Command Prompt], maka akan tampil layar C:\Users\edwar>_ (layar hitam tulisan putih), bila ingin kembali ke windows ketik EXIT. Inilah yang disebut **Mode Dos Prompt**.

BEBERAPA COMMAND PADA DOS

- Internal Command*, yaitu perintah-perintah yang dapat dijalankan langsung dari prompt hanya dengan file command.com (bersama IO.SYS dan MSDOS.SYS tentunya)
 - 1) DIR, berfungsi untuk mlihat isi atau nama file dalam suatu disket atau harddisk
Contohnya:
C:\DIR enter atau
A:\Dir enter atau
C:\Dir A enter,
C:\DIR/W enter, menampilkan daftar file ditampilkan horizontal

C:\DIR/P enter, daftar file ditampilkan vertikal

C:\DIR*.COM enter, menampilkan file-file berekstensi (berakhiran COM) di drive C

C:\DIR BASS??.* enter, menampilkan file-file yang mewakili karakter

- 2) CLS, berfungsi untuk menghapus semua tampilan di layar dan meletakkan prompt C:\ kembali ke ujung atas

Beberapa perintah internal dalam DOS

VER	Mengetahui versi DOS atau disket lainnya yang sedang aktif
DIR	Melihat isi dari sebuah directory
DATE	Untuk menampilkan tanggal dan merubahnya
TIME	Untuk menampilkan waktu/jam
VOL	Untuk melihat volume disket
COPY	Untuk menyalin suatu file atau isi disket
ERASE atau DEL	Untuk menghapus semua file
REN	Untuk mengganti atau mengubah nama sebuah file
PROMPT	Mengubah nama prompt
TYPE	Melihat isi file
COPY CON	Untuk membuat file
CLS	Untuk menghapus semua tampilan di layar dan meletakkan prompt kembali ke ujung kiri

2. *External Command*, yaitu perintah-perintah yang memerlukan file perintah eksternal untuk menjalankannya khusus DOS yang bootingnya menggunakan disket, maka sebelum menulis perintah eksternal disktnya harus dimasukkan ke diskrive komputer. Jika bootingnya lewat OS windows, perintah ini bisa langsung diketik, karena file-file perintah eksternal ini sudah ada di dalam komputer (windows)

PENGELOLAAN FOLDER PADA DOS

- 6) Membuat Folder
Untuk membuat folder caranya yaitu ketikkan MD diikuti dengan nama folder yang akan dibuat. Contoh jika ingin membuat folder multimedia maka **C:\Users\edwar> MD multimedia**
- 7) Melihat Isi Folder
Untuk melihat isi folder caranya yaitu ketikkan DIR maka nanti akan tampil file-file dan folder yang berada pada folder tersebut. Contoh jika ingin melihat isi folder edwar maka **C:\Users\edwar> DIR**
- 8) Menuju ke folder lain

Untuk menuju ke folder lain caranya ketikkan CD diikuti dengan nama folder yang ingin dituju. Contoh jika ingin menuju folder Multimedia pada folder edwar maka **C:\Users\edwar> CD multimedia** selanjutnya anda akan masuk ke folder multimedia ditandai dengan **C:\Users\edwar\multimedia>**

9) Kembali ke folder sebelumnya

Untuk kembali ke folder sebelumnya caranya ketikkan CD..

Contohnya jika ingin kembali ke folder edwar maka **C:\Users\edwar\multimedia>CD..** maka akan kembali ke **C:\Users\edwar>**

10) Menghapus folder

Untuk menghapus folder caranya ketikkan RD diikuti dengan nama folder yang ingin dihapus. Contoh jika ingin menghapus folder Multimedia pada folder edwar maka **C:\Users\edwar> RD multimedia**

RPP

MULTIMEDIA DASAR

Kelas X

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
 Bidang Studi Keahlian : Multimedia
 Kompetensi Keahlian : Multimedia
 Mata Pelajaran : Multimedia Dasar
 Alokasi Waktu : 3 x 45 menit
 Kelas/Semester : X MM/1
 Pertemuan ke- : 1 (satu)
 Standar Kompetensi : Menerapkan Prinsip-prinsip Seni Grafis dalam Desain Komunikasi Visual untuk Multimedia
 Kompetensi Dasar : Mengidentifikasi kaidah estetika dan etika seni grafis (nirmana)
 Indikator :
 - Lima unsur seni diidentifikasi secara benar
 - Faktor pembentuk komposisi estetis diidentifikasi secara tepat
 - Setiap unsur seni dikomposisikan secara estetis
 - Gabungan kelima unsur seni dikomposisikan secara estetis

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian nirmana
2. Siswa mampu menjelaskan lima unsur seni
3. Siswa mampu menjelaskan faktor pembentuk komposisi estetis
4. Siswa mampu membuat gambar sesuai dengan gabungan kelima unsur seni yang dikomposisikan secara estetis

Nilai Karakter

1. Rasa ingin tahu
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
2. Disiplin
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

II. Materi pembelajaran

Terlampir

1. Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : *Student Centered Approach*
- b. Model Pembelajaran : *Explicit Instruction*
- c. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Mengamati dan Praktik.

2. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam ▪ Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. 2. Menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada hari ini terkait dengan lima unsur seni, faktor pembentuk komposisi estetis, unsur seni dikomposisikan secara estetis dan gabungan kelima unsur seni dikomposisikan secara estetis ▪ Guru memberikan apersepsi untuk mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis peserta didik ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai 	15 menit
Inti	<p><u>Eksplorasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan materi mengenai lima unsur seni, faktor pembentuk komposisi estetis, unsur seni dikomposisikan secara estetis dan gabungan kelima unsur seni dikomposisikan secara estetis 2. Guru meminta kepada peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. <p><u>Elaborasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk mengamati materi tentang lima unsur seni, faktor pembentuk komposisi estetis, unsur seni dikomposisikan secara estetis dan gabungan kelima unsur seni dikomposisikan secara estetis 2. Guru meminta peserta didik untuk mencoba menggambar nirmana sesuai dengan kelima unsur seni grafis 3. Guru mengamati, membimbing, menilai dan mendorong 	100 menit

	<p>semua peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta memberikan pengarahan bagi siswa yang tidak patuh terhadap aturan.</p> <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penilaian berupa hasil praktik siswa dalam menggambar nirmana sesuai dengan unsur seni grafis 2. Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan peserta didik. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik mereview dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan tugas terstruktur kepada peserta didik 3. Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya mengenai mensketsa 4. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam 	20 menit

3. Soal dan lembar pengamatan : Terlampir

4. Tugas : Terstruktur (terlampir)

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Yogyakarta, 28 Juli 2016
Mahasiswa,

Arfita Restu KD,S.Kom
NBM. 1151130

Edwar Putra Adi Pratama
NIM. 13520241058

3. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Modul, powerpoint, internet.
2. Alat : Komputer
3. Bahan : Materi tentang unsur seni grafis dan factor pembentuk komposisi
4. Sumber : Internet
 - a. Pengertian nirmana dan unsur pembentuk nirmana, diakses dari <http://pustakamateri.web.id/pengertian-nirmana-dan-unsur-nirmana/>
 - b. Prinsip dan unsur seni grafis, diakses dari <https://eituzed.blogspot.co.id/2014/10/pengertian-prinsip-dan-unsur-desain.html>

4. Penilaian

1. Teknik : Pengamatan
2. Bentuk : Instrument Penilaian Sikap dan Soal Praktik

**INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN (KOGNITIF)
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDU)**

Mata Pelajaran : Multimedia Dasar
Kelas/Semester : X MM/1
Topik : Nirmana
Pertemuan ke- : 1 (satu)

Tugas Praktik:

1. Siswa membuat gambar nirmana sesuai dengan kelima unsur seni grafis!

Pedoman Penskoran:

Kriteria	Skor
Kerapihan	40
Komposisi	30
Kreatifitas	30

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh
--

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGAMATAN SIKAP
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : Multimedia Dasar
Kelas/Semester : X MM/1
Topik : Nirmana
Pertemuan ke- : 1 (satu)

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda *check list* (√) pada pada kolom yang sesuai dengan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

No	Nama Peserta Didik	JK	Aspek yang dinilai								Jumlah Skor
			Rasa Ingin Tahu				Disiplin				
			1	2	3	4	1	2	3	4	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4
Skor minimal : 5
Skor maksimal : 20

MATERI AJAR

Mata Pelajaran	: Multimedia Dasar
Kelas/Semester	: X MM/1
Topik	: Nirmana
Pertemuan ke-	: 1 (satu)

Materi:

PENGERTIAN

1. Nirmana adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seni rupa seperti titik, garis, warna, bidang, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis. Nirmana dapat juga diartikan sebagai hasil anganangan dalam bentuk dwimatra/nirmana datar (dua dimensi) dan trimatra/nirmana ruang (tiga dimensi) yang harus mempunyai nilai keindahan.
2. Desain diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata “desain” bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, “desain” memiliki arti “proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru”. Sebagai kata benda, “desain” digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata.
3. Grafika adalah segala cara pengungkapan dan perwujudan dalam bentuk huruf, tanda, dan gambar yang diperbanyak melalui proses percetakan guna disampaikan kepada khalayak. Contohnya adalah foto, gambar/drawing, Line Art, grafik, diagram, tipografi, angka, simbol, desain geometris, peta, gambar teknik, dan lain-lain. Seringkali dalam bentuk kombinasi teks, ilustrasi, dan warna.
4. Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam disain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. disain grafis diterapkan dalam disain komunikasi dan fine art. Seperti jenis desain lainnya, disain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (disain).
5. Pemodelan adalah membentuk suatu benda-benda atau obyek. Membuat dan mendesain obyek tersebut sehingga terlihat seperti hidup. Sesuai dengan obyek dan basisnya, proses ini secara keseluruhan dikerjakan di komputer. Melalui konsep dan proses desain, keseluruhan obyek bisa diperlihatkan secara 3 dimensi, sehingga banyak yang menyebut hasil ini sebagai pemodelan 3 dimensi (3D modelling).
6. Desain pemodelan grafis adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang membuat dan menciptakan obyek baru berupa seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif

Keterangan: 1 = BT

2 = MT

3 = MB

4 = MK

BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MB : Mulai berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten)

MK : Membudaya (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten)

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal × 4 (karena menggunakan skala 4) / 8

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

lainnya yang direkayasa perangkat lunak merupakan suatu hal yang dilakukan di tahapan awal untuk pembuatan, penyimpanan, dan manipulasi model dan citra.

PRINSIP DESAIN GRAFIS

Desain grafis juga memiliki prinsip seperti halnya manusia, seseorang dikenal karena prinsipnya, prinsip utama harus ditampilkan dalam sebuah desain grafis sehingga karya tersebut komunikatif, sedangkan unsur yang lainnya ditampilkan sekedar dan tidak mengalahkan unsur utama. Semuanya itu tergantung selera desainer grafis, klien dan khalayak yang menjadi sasaran pesan.

1. Kesederhanaan

Hal ini sangat logis demi kepentingan kemudahan pembaca memahami isi pesan yang disampaikan. Dalam penggunaan huruf sebuah berita misalnya. Huruf judul (headline), subjudul dan tubuh berita (body text) sebaiknya jangan menggunakan jenis font yang ornamental dan njilimet, seperti huruf blackletter yang sulit dibaca. Desainer grafis lazim juga menyebut prinsip ini sebagai KISS (Keep It Simple Stupid). Prinsip ini bisa diterapkan dengan penggunaan elemen ruang kosong (white space) dan tidak menggunakan terlalu banyak unsur-unsur aksesoris. Seperlunya saja.

2. Keseimbangan

Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual. Prinsip keseimbangan ada dua, yaitu: keseimbangan formal (simetris) dan keseimbangan informal.

Keseimbangan formal memberikan kesan sempurna, resmi, kokoh, yakin dan bergengsi. Keseimbangan formal juga menyinggung mengenai konsistensi dalam penggunaan berbagai elemen desain. Semisal wana logo. Dalam desain kartu nama desain dibuat dengan full color (F/C). Tetapi dengan pertimbangan agar desain lebih variatif dan tidak membosankan, maka pada media desain yang berbeda Anda membuat logo tersebut dengan warna duotone. Nah, pada kondisi ini, gagasan variasi desain sebaiknya tidak diperlukan. Apa jadinya kalau logo tersebut adalah logo sebuah produk barang. Konsistensi juga sangat diperlukan sebagai kesan identitas yang melekat pada sebuah merek produk. Kita tidak mau konsumen sampai lupa pada produk yang dijual. Sedangkan keseimbangan informal bermanfaat menghasilkan kesan visual yang dinamis, bebas, lepas, pop, meninggalkan sikap kaku, dan posmodernis.

Untuk menciptakan keseimbangan:

- Ulangi bentuk tertentu secara berkala, baik secara vertikal maupun horizontal
- Pusat elemen pada halaman.
- Menempatkan beberapa visuals kecil di satu daerah untuk menyeimbangkan satu blok besar gambar atau teks
- Gunakan satu atau dua bentuk aneh dan membuat bentuk biasa
- Keringanan teks potong-berat dengan terang, berwarna-warni visual.

- Meninggalkan banyak spasi besar sekitar blok teks atau foto gelap.
- Offset besar, gelap foto atau ilustrasi dengan beberapa lembar teks kecil, masing-masing dikelilingi oleh banyak spasi.

3. Kesatuan

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Contohnya adalah ilustrasi, garis dan teks diberi raster sehingga memberikan kesan kesatuan terhadap pesan yang dimaksud.

Untuk membuat persatuan:

- Gunakan hanya satu atau dua typestyles dan berbeda ukuran atau berat untuk kontras seluruh publikasi, presentasi, atau situs web.
- Konsisten dengan jenis font, ukuran, dan gaya untuk judul, subheads, keterangan, headers, footers, dll di seluruh publikasi, presentasi, atau situs web.
- Menggunakan palet warna yang sama di seluruh.
- Mengulang warna, bentuk, atau tekstur yang berbeda di seluruh wilayah.
- Pilih visuals yang berbagi serupa warna, tema, atau bentuk.
- Memperderetkan foto dan teks yang sama dengan grid baris.

4. Penekanan (aksentuasi)

Penekanan dimaksudkan untuk menarik perhatian pembaca, sehingga ia mau melihat dan membaca bagian desain yang dimaksud. Kalau dalam konteks desain surat kabar ini bisa dilakukan dengan memberikan kotak raster atas sebuah berita. Hal ini akan mengesankan pentingnya berita itu untuk dibaca oleh pembaca. Atau juga membesarkan ukuran huruf pada judul berita, sehingga terlihat jauh berbeda dengan berita lainnya. Penekanan juga dilakukan melalui perulangan ukuran, serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif.

Untuk membuat penekanan:

- Gunakan rangkaian merata spaced, persegi di samping foto yang digariskan foto dengan bentuk yang tidak biasa.
- Letakkan bagian yang penting dari teks pada sudut melengkung atau sekaligus menjaga semua jenis yang lainnya di kolom lurus.
- Gunakan huruf tebal, hitam untuk judul dan jenis subheads ringan teks dan banyak lainnya untuk semua teks.
- Tempat yang besar di sebelah gambar kecil sedikit teks.
- Reverse (gunakan jenis putih) yang utama dari sebuah kotak hitam atau berwarna.
- Gunakan warna yang tidak biasa atau jenis font yang paling penting untuk informasi.
- Letakkan daftar yang ingin Anda sorot di sidebar dalam kotak berbayang.

5. Irama (repetisi)

Irama merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada

musik beruntun yang sama. Desain grafis mementingkan interval ruang atau kekosongan atau jarak antar obyek. Misalnya jarak antarkolom. Jarak antar teks dengan tepi kertas, jarak antar 10 foto di dalam satu halaman dan lain sebagainya.

Untuk membuat rhythm:

- Ulangi sejumlah elemen berbentuk mirip, bahkan dengan spasi putih di antara masing-masing, untuk menciptakan sebuah ritme biasa.
- Ulangi rangkaian semakin besar elemen yang lebih besar dengan spasi putih di antara setiap ritme yang progresif.
- Alternatif gelap, huruf tebal dan ringan, tipis jenis.
- Alternatif gelap halaman (dengan banyak jenis grafik atau gelap) dengan cahaya halaman (dengan jenis lebih sedikit dan berwarna muda grafis).
- Mengulang bentuk yang sama di berbagai bidang sebuah layout.
- Ulangi elemen yang sama pada posisi yang sama pada setiap halaman yang dicetak penerbitan seperti newsletter.

6. Proporsi (Proportion)

Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan – perbandingan yang tepat. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Proporsi Agung (The Golden Mean) adalah proporsi yang paling populer dan dipakai hingga saat ini dalam karya seni rupa hingga karya arsitektur. Proporsi ini menggunakan deret bilangan Fibonacci yang mempunyai perbandingan 1:1,618, sering juga dipakai 8 : 13. Konon proporsi ini adalah perbandingan yang ditemukan di benda-benda alam termasuk struktur ukuran tubuh manusia sehingga dianggap proporsi yang diturunkan oleh Tuhan sendiri. Dalam bidang desain proporsi ini dapat kita lihat dalam perbandingan ukuran kertas dan layout halaman.

UNSUR DESAIN GRAFIS

Agar desain yang kita hasilkan menarik mata ada beberapa unsur yang harus dipelajari yaitu unsur dalam desain grafis. Semua unsur tersebut tidak harus dimasukkan sekaligus dalam sebuah karya desain karena ada sebagian desain yang menuntut salah satu dari unsur tersebut harus diprioritaskan jadi ada penekanan-penekanan dalam setiap unsur.

1. Garis (*Line*)

Sebuah garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain sehingga bisa berbentuk gambar garis lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*). Garis adalah unsur dasar untuk membangun bentuk atau konstruksi desain. Di dalam dunia komunikasi visual seringkali kita menggunakan *dotted line*, *solid line*, dan garis putus-putus.

2. Bentuk (*Shape*)

Bentuk adalah segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang dikenal orang adalah kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), dan segitiga (*triangle*).

3. Tekstur (*Texture*)

Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Yang pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, baju, kulit kayu, cat dinding, cat canvas, dan lain sebagainya.

4. Ruang (*Space*)

Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya, pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain dan dinamika desain grafis. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (*figure*) dan latar belakang (*background*).

5. Ukuran (Size)

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Dengan menggunakan unsur ini Anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (emphasis) pada obyek desain anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

6. Warna (Color)

Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Karena dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk bentuk visual secara jelas

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
 Bidang Studi Keahlian : Multimedia
 Kompetensi Keahlian : Multimedia
 Mata Pelajaran : Multimedia Dasar
 Alokasi Waktu : 3 x 45 menit
 Kelas/Semester : X MM/1
 Pertemuan ke- : 2 (dua)
 Standar Kompetensi : Menerapkan Prinsip-prinsip Seni Grafis dalam Desain Komunikasi Visual untuk Multimedia
 Kompetensi Dasar : Mensketsa
 Indikator : - Sketsa didefinisikan secara benar
 - Bentuk-bentuk benda mati disketsa secara cepat

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian sketsa
2. Siswa mampu menjelaskan manfaat sketsa
3. Siswa mampu menjelaskan aturan dalam membuat sketsa
4. Siswa mampu menjelaskan langkah membuat sketsa benda mati
5. Siswa mampu membuat sketsa bentuk benda mati secara cepat

Nilai Karakter

1. Rasa ingin tahu
 Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
2. Disiplin
 Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

II. Materi pembelajaran

Terlampir

1. Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : *Student Centered Approach*
- b. Model Pembelajaran : *Explicit Intruction*
- c. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Mengamati dan Praktik.

2. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam ▪ Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. 2. Menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada hari ini terkait dengan pengertian sketsa, manfaat sketsa, aturan membuat sketsa dan langkah membuat sketsa benda mati ▪ Guru memberikan apersepsi untuk mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis peserta didik ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai ▪ Guru mengulas materi pembelajaran yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya tentang nirmana dan prinsip dasar seni rupa 	15 menit
Inti	<p><u>Eksplorasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan materi mengenai pengertian sketsa, manfaat sketsa, aturan membuat sketsa dan langkah membuat sketsa benda mati 2. Guru meminta kepada peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. <p><u>Elaborasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk mengamati materi tentang pengertian sketsa, manfaat sketsa, aturan membuat sketsa dan langkah membuat sketsa benda mati 2. Guru meminta peserta didik untuk mencoba menggambar sketsa benda mati yang ada disekitar 3. Guru mengamati, membimbing, menilai dan mendorong semua peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta memberikan pengarahan bagi siswa yang tidak patuh terhadap aturan. <p><u>Konfirmasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penilaian berupa hasil praktik siswa 	100 menit

	dalam menggambar sketsa benda mati yang ada disekitar	
	2. Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan peserta didik.	
Penutup	1. Guru bersama peserta didik mereview dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan tugas terstruktur kepada peserta didik 3. Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya mengenai mensketsa makhluk hidup dan suasana ramai 4. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	20 menit

3. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Modul, powerpoint, internet.
2. Alat : Komputer
3. Bahan : Materi tentang unsur seni grafis dan factor pembentuk komposisi
4. Sumber : Internet.

Modul membuat sketsa yang diakses dari

<https://yayamasri.files.wordpress.com/2012/01/bab-ii-membuat-sketsa.pdf/>

4. Penilaian

1. Teknik : Pengamatan
2. Bentuk : Instrument Penilaian Sikap dan Soal Praktik
3. Soal dan lembar pengamatan : Terlampir
4. Tugas : Terstruktur (terlampir)

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Yogyakarta, 4 Agustus 2016
Mahasiswa,

Arfita Restu KD,S.Kom
NBM. 1151130

Edwar Putra Adi Pratama
NIM. 13520241058

Lampiran 1

INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN (KOGNITIF) DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDU)

Mata Pelajaran : Multimedia Dasar
Kelas/Semester : X MM/1
Topik : Mensketsa
Pertemuan ke- : 2 (dua)

Tugas Terstruktur:

1. Siswa membuat sketsa benda mati dari benda yang ada disekitar lab!

Pedoman Penskoran:

Kriteria	Skor
Kerapihan	40
Komposisi	30
Kreatifitas	30

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh

Lampiran 2

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGAMATAN SIKAP
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : Multimedia Dasar
Kelas/Semester : X MM/1
Topik : Mensketsa
Pertemuan ke- : 2 (dua)

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda *check list* (√) pada pada kolom yang sesuai dengan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

No	Nama Peserta Didik	JK	Aspek yang dinilai								Jumlah Skor
			Rasa Tahu		Ingin		Disiplin				
			1	2	3	4	1	2	3	4	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4
Skor minimal : 5
Skor maksimal : 20

Keterangan: 1 = BT

2 = MT

3 = MB

4 = MK

BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MB : Mulai berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten)

MK : Membudaya (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten)

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal × 4 (karena menggunakan skala 4) / 8

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

MATERI AJAR

Mata Pelajaran	: Multimedia Dasar
Kelas/Semester	: X MM/1
Topik	: Mensketsa
Pertemuan ke-	: 2 (dua)

Materi:

Definisi Sketsa

Istilah sketsa sering kita temui dalam banyak hal, tidak hanya dalam wilayah seni rupa, utamanya seni lukis. Sketsa sering dipahami sebagai lintasan peristiwa, sekilas yang kita tangkap dalam sekali pandang. Memang begitulah peristiwa perekaman sebuah momentum dalam karya sketsa, sekali pandang, tak banyak ornamen yang mewarnai, namun memiliki daya kuat yang menarik perhatian kita (kalau tidak begitu rasanya tak berhasil sebuah karya sketsa).

Sket merupakan gambaran atau lukisan yang kasar ringan, semata-mata garis besar atau belum selesai. Kadang kala hanya digunakan sebagai pengingat-ingat saja.

Sketsa atau sket (*sketch*) secara umum dikenal sebagai bagan atau rencana bagi sebuah lukisan. Dalam pengertian itu, sketsa lebih merupakan gambar kasar, bersifat sementara, baik diatas kertas maupun diatas kanvas, dengan tujuan untuk dikerjakan lebih lanjut sebagai lukisan.

Lima unsur seni digunakan dalam pembuatan sketsa. Garis menjadi penting karena kesederhanaan pengaplikasiannya. Ia tak memerlukan banyak persiapan dalam pengaplikasian, kecuali semangat yang memang sudah menggelombang sebelum karya. Tidak seperti warna yang perlu kesiapan teknis dalam memadu-padankan atau pencampuran, garis mewakili perasaan seorang seniman saat berkarya dan ia mewakili kesesaatan sebuah peristiwa, tidak dapat diulang dan direka-reka. Sebuah garis yang baik meluncur membentuk imaji penciptanya terhadap sebuah bentuk, tak harus tegas (meski tegas mewakili keteguhan hati), ia bisa lentur, gemulai atau patapatah, atau diulang-ulang dalam pengertian tidak memiliki keraguan.

Tujuan utama membuat sketsa adalah untuk menghasilkan bentuk dasar objek dengan posisi yang benar. Perhatikan bentuk umum bahan yang akan digambar. Amati bentuk-bentuk utama yang mewakili objek keseluruhan, kemiringan, serta garis-garis utama objek secara proporsional. Tentukan terlebih dahulu batas-batas paling atas, bawah, kiri dan kanan sehingga

gambar tidak melebihi bidang untuk menggambar. Secara bersamaan penentuan batas ini juga mengatur komposisi supaya nantinya gambar terlihat seimbang di dalam media.

Manfaat sketsa adalah sebagai berikut :

1. Untuk memberikan gambaran tema
2. Meminimalisir kesalahan
3. Mempertajam pengamatan
4. Meningkatkan kemampuan mengkoordinasi hasil pengamatan dan ketrampilan tangan

Aturan-aturan membuat sketsa :

1. Membuat kerangka gambar yang terdiri dari garis-garis vertikal, horizontal, diagonal maupun garis melengkung secara tipis-tipis.
2. Menggambar garis sekundernya, misalnya melukis kerangka kota/kubus dalam keadaan tipis.
3. Menebalkan garis-garis sketsa yang sudah benar. Ketebalan sesuai dengan karakter jenis garis yang diinginkan.

Alat-alat membuat sketsa :

1. Media gambar : kertas gambar (kertas HVS, kertas manila, kertas padalarang, kertas roti, kertas kalkir, kertas sketsa).
2. Alat gambar manual : pensil, rapido.
3. Alat gambar digital : komputer dengan program Computer Aided Design (CAD), digital pen, software design grafis.
4. Alat bantu gambar : light box, scanner, meja gambar, mesin gambar, mistar gambar segitiga, busur derajat, mal, sablon, dan penghapus.

Berbagai jenis pensil yang digunakan untuk membuat sketsa :

Pensil adalah salah satu media gambar yang murah, mudah ditemukan, mudah digunakan dan bisa dibawa kemana saja. Kita tidak perlu mengeluarkan banyak uang untuk membelinya, juga tidak perlu ke toko khusus yang menjual alat lukis karena di toko-toko biasa juga tersedia banyak. Dan paling menyenangkan dari pensil adalah sangat ringan dan bisa dimasukkan ke dalam saku baju.

Pensil sepertinya hanya menghasilkan warna monokrom (hitam putih) yang tidak menarik. Karena itu banyak pemula tidak mulai belajar untuk menguasai pensil terlebih dahulu dan biasanya ingin langsung belajar menggunakan cat air dan cat minyak. Padahal jika Anda ingin lebih menguasai cat air dan cat minyak, sebagai pemula Anda sebaiknya harus sering berlatih

membuat sketsa dengan pensil. Keluarkanlah semua kemampuan yang dimiliki pensil maka Anda akan menemukan keajaiban-keajaiban pada gambar Anda.

Sebelum mulai belajar menggambar dengan media pensil sebaiknya Anda mengenal lebih baik lagi tentang pensil. Jenis pensil pun bermacam-macam merk, ukuran, dan harganya. Memilih dan membeli pensil juga perlu Anda ketahui caranya. Tapi paling penting pilihlah pensil yang sesuai dengan kepribadian Anda. Ukuran pensil yang paling umum berukuran antara 9H sampai 9B. Biasanya pensil yang paling sering Anda gunakan untuk menulis ukuran HB dan 2B. Dari tingkat kekerasannya pensil terbagi dari 2 jenis yaitu pensil lunak dan pensil keras. Pensil keras diberi tanda dengan H. Pensil lunak diberi tanda dengan B.

Pensil ukuran H-9H menghasilkan karakter garis tipis biasanya digunakan untuk membuat sketsa dan mengarsir daerah terang. Pensil B-9B menghasilkan karakter garis tebal dan biasanya digunakan untuk mengarsir daerah gelap. Sebaiknya Anda mencoba dahulu berbagai macam ukuran dan jenis pensil antara 9H-9B sehingga Anda tahu mana yang lebih sesuai dengan sifat Anda. Pada umumnya semua harga pensil terjangkau, jadi jika dana Anda terbatas sekali pilihlah beberapa pensil saja, yang penting ada satu pensil keras H dan satu pensil lunak B. Tidak harus semua ukuran pensil Anda beli.

Ada berbagai macam merk pensil gambar yang dapat Anda coba seperti Faber Castell, Lyra, dan Staedtler. Merk tersebut memproduksi berbagai macam ukuran dan jenis pensil. Ukuran pensil 2B yang berbeda merk mempunyai kualitas karakter pensil yang berbeda juga. Saya juga menemukan hanya dengan menggunakan satu jenis pensil saja misalnya pensil 2B. Kemudian saya memberikan tekanan yang lebih kuat ketika mengarsir pada kertas, maka pensil 2B dapat menghasilkan kualitas arsir yang sama dengan pensil 4B.

Saya lebih suka menggunakan pensil antara 2B, 4B dan 6B. Ketika mulai membuat sketsa awal saya lebih suka menggunakan 2B karena lunak sehingga dapat menghasilkan garis yang lebih ekspresif, tetapi ada juga yang lebih suka menggunakan 2H untuk membuat sketsa awal karena menghasilkan garis lebih tipis.

Jika Anda telah menemukan ukuran pensil yang lebih cocok dengan sifat Anda maka menggambar pun akan terasa lebih nyaman Anda dapat menghasilkan berbagai macam arsir dengan teknik memegang pensil.

Dua cara memegang pensil:

1. Memegang pensil seperti menulis, cara ini sangat sesuai jika Anda ingin menghasilkan gambar yang detail.
2. Memegang pensil antara ibu jari diatas dan 4 jari dibawahnya, teknik seperti ini sangat baik untuk membuat garis-garis yang berani bahkan baik untuk melemaskan tangan Anda.

Memberi tekanan yang berbeda ketika memegang pensil juga menghasilkan arsir yang berbeda. Semakin kuat Anda memberi tekanan maka arsir yang dihasilkan tebal sebaliknya jika Anda memberikan tekanan lemah maka arsir yang dihasilkan tipis.

Berdasarkan pengalaman saya ketika pertama kali menggambar dengan pensil, saya merasakan kalau tangan agak kaku. Hal ini terlihat pada karakter garis yang saya hasilkan. Garis akan kaku, terputus-putus, dan ada perasaan ingin sering menggunakan penghapus.

Jika Anda memang baru pertama kali mulai menggambar dengan pensil, kemungkinan garis yang Anda hasilkan pun terlihat kaku dan garis terputus-putus. Masalah ini dapat menghilang secara perlahan jika Anda sering berlatih dan tangan Anda pun terasa lemas dalam menghasilkan garis. Kesalahan seorang pemula biasanya terlalu mengkhawatirkan apakah gambar itu bagus atau tidak dan apakah gambar nya salah atau benar. Biasanya pemula takut untuk membuat garis berulang-ulang dan selalu ingin menggunakan penghapus. Sebaiknya hilangkan perasaan takut untuk membuat kesalahan dan jangan gunakan penghapus terlebih dahulu

Sebagai pemula yang penting Anda perhatikan adalah proses ketika Anda menggambar bukan hasilnya. Jadi beranilah untuk menarik garis!

Berani menarik garis

Apakah Anda ingat ketika pertama kali belajar menulis? Pasti Anda ingat kalau huruf-huruf yang Anda tulis hasilnya sangat kaku dan tidak rapi. Begitu pun pertama kali ketika Anda mulai menggambar, tangan akan terasa kaku. Agar tangan tidak terasa kaku Anda dapat memulai latihan membuat garis tanpa berhenti sedikit pun.

Ambillah beberapa kertas A4, lalu mulailah Anda membuat garis vertikal lurus, ingat Anda tidak boleh mengangkat pensil sekalipun. Usahakanlah garis vertikal yang Anda buat tetap lurus. Jika ada garis yang Anda buat tidak lurus biarkan saja, jangan sampai berhenti. Setelah selesai membuat garis vertikal, kemudian gunakan kertas lain untuk membuat garis horizontal dan diagonal. Lakukan latihan ini berulang-ulang sampai Anda pandai membuat garis lurus vertikal, horizontal, dan diagonal.

Setelah berlatih diatas kertas A4 cobalah membuat garis lurus vertikal, horizontal, dan diagonal diatas kertas A3-A2. Tujuan latihan ini Anda akan belajar membuat garis lurus tanpa rasa takut dan menguasai bidang kertas yang akan Anda gambar.

Setelah latihan membuat garis lurus tanpa henti. Anda dapat meneruskan latihan selanjutnya. Latihan ini juga membuat garis tanpa henti dan tanpa mengangkat pensil sekali pun. Ambillah kertas A4, kemudian Anda membuat garis-garis tanpa henti sehingga membentuk seperti persegi panjang. Lakukanlah secara berulang kali sehingga terjadi penumpukan garis dan bentuk persegi panjang.

Selanjutnya buatlah garis-garis lurus lainnya sehingga membentuk seperti segitiga. Lihat pada gambar kiri atas mengalami pengulangan dan penumpukan garis sehingga seperti terjadi pergerakan. Cobalah mencari bentuk-bentuk lainnya selain persegi panjang dan segitiga. Latihan ini akan membuat Anda lebih berani menarik garis, dan belajar untuk membuat garis-garis yang ekspresif.

Latihan selanjutnya membuat bentuk-bentuk dasar segitiga, silinder, kotak, balok, dan sebagainya. Gambarlah bentuk-bentuk segitiga limas, silinder, kubus, dan lain-lain tanpa mempertimbangkan proporsi lakukan berulang kali sehingga terjadi penumpukan bentuk.

Semua obyek yang Anda gambar memiliki struktur bentuk dasar seperti silinder, kubus dan sebagainya. Latihan ini juga akan membantu Anda berani menarik garis dan mulai menggambar berbagai macam obyek tanpa mengkhawatirkan proporsi dan anatomi obyek tersebut.

Lihatlah di sekeliling Anda dan carilah obyek-obyek sederhana seperti gelas, botol, toples, dan sebagainya. Padalatihan ini Anda tetap tidak diperbolehkan untuk mengangkat pensil. Mulailah Anda menggambar botol tanpa memperhatikan proporsi bentuk botol itu sendiri. Lihat seperti gambar di atas ini.

Hilangkanlah rasa takut Anda apakah botol itu sesuai seperti aslinya atau tidak? Latihan ini akan membuat Anda lebih berani menggambar sebuah obyek sehingga sangat membantu untuk melemaskan tangan Anda. Tanpa disadari garis kaku yang Anda hasilkan mulai menghilang.

Carilah obyek-obyek alam benda lainnya yang lebih kompleks daripada botol dan gelas. Kemudian seperti latihan sebelumnya lakukanlah dengan teknik yang sama.

Langkah-langkah membuat sketsa bentuk-bentuk benda mati dengan cepat.

Sebelum menggambar manusia, dan binatang, sebaiknya Anda latihan menggambar alam benda terlebih dahulu. Selain obyek alam benda tidak bergerak, Anda juga dapat menganalisa obyek tersebut dengan lebih baik. Latihan menggambar alam benda sangat baik untuk mengenal semua unsur rupa yaitu struktur bentuk, proporsi, volume, komposisi, warna, irama, dan tekstur.

Gunakanlah kelima indra Anda untuk lebih memahami obyek yang akan Anda gambar. Biasakanlah untuk melihat, menyentuh, meraba, mencium, mendengar dan merasakan sebuah obyek sebelum mulai menggambar. Kegiatan ini akan membantu Anda dalam mengungkapkan karakter obyek tersebut ke dalam gambar.

Kumpulkanlah berbagai macam obyek alam benda. Anda tidak perlu keluar rumah untuk mencari obyek alam benda. Rumah Anda banyak obyek alam benda yang menarik. Anda dapat menemukan obyek alam benda di dapur dan kulkas.

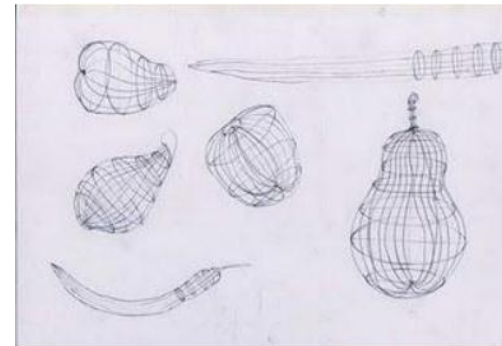
Sekarang Anda pasti sudah tidak sabar untuk mulai menggambar obyek alam benda. Tetapi sebelum mulai ada teknik gambar yang harus Anda pahami terlebih dahulu. Anda harus

memahami struktur bentuk dasar sebuah obyek yang akan Anda gambar. Teknik ini membantu Anda dalam menggambar volume obyek tersebut.

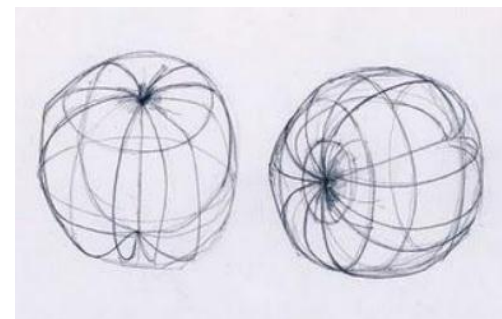
Semua obyek yang Anda gambar memiliki struktur bentuk dasar. Setiap obyek mempunyai struktur bentuk dasar yang berbeda. Struktur bentuk dasar obyek alam benda buah-buahan dan sayuran pada umumnya merupakan susunan dari lingkaran dan silinder.

Ada latihan yang bisa Anda lakukan, misalnya menggambar struktur bentuk dasar apel, genggamlah apel di tangan Anda, kemudian rasakan volume apel itu. Bayangkan apel tersusun dari lingkaran-lingkaran. Kemudian pindahkan susunan lingkaran-lingkaran yang membentuk apel tersebut ke dalam gambar, seperti gambar di samping kanan. Selain apel cobalah menggambar volume dari obyek-obyek lainnya.

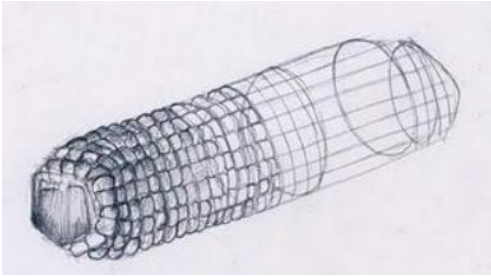
Jika obyek sayuran dan buah-buahan yang Anda temukan di rumah ternyata masih sedikit. Belilah berbagai macam sayuran dan buah-buahan ke pasar atau supermarket. Anda akan menemukan obyek sayuran dan buah-buahan yang beraneka ragam.



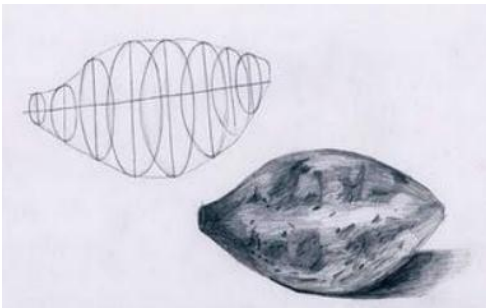
Berbagai macam struktur bentuk dasar alam benda. Bayangkan struktur alam benda tersusun dari bentuk dasar lingkaran.



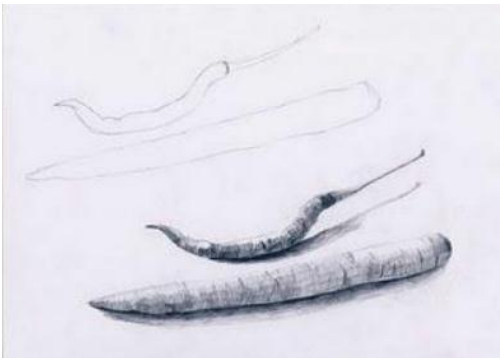
Struktur bentuk dasar apel.



Jagung ternyata mempunyai volume silinder yang tersusun dari lingkaran-lingkaran memanjang.



Ubi mempunyai tekstur kulit yang kasar, dan memiliki volume silinder yang tidak beraturan.



Cabe memiliki volume silinder memanjang tidak beraturan dan permukaan tekstur tidak terlalu kasar. Berbeda dengan wortel yang permukaan teksturnya lebih kasar. Saya memberikan arsir setengah lingkaran dan arsir tipis memanjang agar terlihat volume wortel tersebut.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Bidang Studi Keahlian	: Multimedia
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Multimedia Dasar
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit
Kelas/Semester	: X MM/1
Pertemuan ke-	: 3 (tiga)
Standar Kompetensi	: Menerapkan Prinsip-prinsip Seni Grafis dalam Desain Komunikasi Visual untuk Multimedia
Kompetensi Dasar	: Mensketsa
Indikator	: - Makhluh hidup di sketsa dengan cepat - Suasana keramaian disketsa dengan cepat - Sketsa digunakan sebagai langkah awal visualisasi sebuah ide dasar sebuah karya seni

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan langkah membuat sketsa makhluk hidup dengan cepat
2. Siswa mampu menjelaskan langkah membuat sketsa suasana keramaian dengan cepat

Nilai Karakter

1. Rasa ingin tahu
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
2. Disiplin
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

II. Materi pembelajaran

Terlampir

1. Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : *Student Centered Approach*
- b. Model Pembelajaran : *Explicit Intruction*
- c. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Mengamati dan Praktik.

2. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi
----------	--------------------	---------

		Waktu
Pendahuluan	1. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. 2. Menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini. <ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada hari ini terkait dengan langkah membuat sketsa makhluk hidup dan langkah membuat sketsa suasana ramai dengan cepat Guru memberikan apersepsi untuk mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis peserta didik Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai Guru mengulas materi pembelajaran yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya tentang pengertian sketsa dan menggambar sketsa benda mati dengan cepat 	15 menit
Inti	<p>Eksplorasi</p> 1. Guru menyampaikan materi mengenai langkah membuat sketsa makhluk hidup dan langkah membuat sketsa suasana ramai dengan cepat 2. Guru meminta kepada peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. <p>Elaborasi</p> 1. Guru meminta peserta didik untuk mengamati materi tentang pengertian sketsa, manfaat sketsa, aturan membuat sketsa dan langkah membuat sketsa benda mati 2. Guru meminta peserta didik untuk mencoba menggambar sketsa makhluk hidup dengan objek makhluk hidup bebas, sketsa terdiri dari sketsa awal, sketsa dengan arsiran tipis dan sketsa jadi setelah <i>finishing</i> arsir 3. Guru mengamati, membimbing, menilai dan mendorong semua peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta memberikan pengarahannya bagi siswa yang tidak patuh terhadap aturan. <p>Konfirmasi</p>	100 menit

	1. Guru memberikan penilaian berupa hasil praktik siswa dalam menggambar sketsa makhluk hidup dengan benar 2. Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan peserta didik.	
Penutup	1. Guru bersama peserta didik mereview dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan tugas terstruktur kepada peserta didik 3. Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya mengenai menggambar objek 4. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	20 menit

3. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

- Media : Modul, powerpoint, internet.
- Alat : Komputer
- Bahan : Materi tentang unsur seni grafis dan factor pembentuk komposisi
- Sumber : Internet.
Modul membuat sketsa yang diakses dari
<https://yayamasri.files.wordpress.com/2012/01/bab-ii-membuat-sketsa.pdf/>

4. Penilaian

- Teknik : Pengamatan
- Bentuk : Instrument Penilaian Sikap dan Soal Praktik
- Soal dan lembar pengamatan : Terlampir
- Tugas : Terstruktur (terlampir)

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Yogyakarta, 11 Agustus 2016
Mahasiswa,

Arfita Restu KD,S.Kom
NBM. 1151130

Edwar Putra Adi Pratama
NIM. 13520241058

INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN (KOGNITIF)

DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDU)

Mata Pelajaran : Multimedia Dasar
Kelas/Semester : X MM/1
Topik : Mensketsa
Pertemuan ke- : 3 (tiga)

Tugas Terstruktur:

1. Siswa membuat sketsa makhluk hidup dengan objek makhluk hidup bebas. Gambar terdiri dari yang sebelum diarsir, diarsir tipis, dan *finishing* arsir sehingga terlihat prosesnya!

Pedoman Penskoran:

Kriteria	Skor
Kerapihan	40
Komposisi	30
Kreatifitas	30

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGAMATAN SIKAP
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : Multimedia Dasar
Kelas/Semester : X MM/1
Topik : Mensketsa
Pertemuan ke- : 3 (tiga)

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda *check list* (√) pada pada kolom yang sesuai dengan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

No	Nama Peserta Didik	JK	Aspek yang dinilai								Jumlah Skor
			Rasa Tahu		Ingin		Disiplin				
			1	2	3	4	1	2	3	4	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4
Skor minimal : 5
Skor maksimal : 20

Keterangan: 1 = BT

2 = MT

3 = MB

4 = MK

BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MB : Mulai berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten)

MK : Membudaya (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten)

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal \times 4 (karena menggunakan skala 4) / 8

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

Lampiran 3

MATERI AJAR

Mata Pelajaran : Multimedia Dasar

Kelas/Semester : X MM/1

Topik : Mensketsa

Pertemuan ke- : 3 (tiga)

Materi:

Arsir dan Gradasi

Menguasai teknik arsir dan gradasi adalah salah satu teknik dasar menggambar dengan pensil. Arsir gradasi akan membantu ketajaman mata Anda agar mengenal tingkat intensitas cahaya sehingga dapat melihat daerah terang dan gelap suatu obyek. Latihan arsir gradasi juga sangat membantu ketika Anda membuat bayangan dari suatu obyek.

Berlatih teknik arsir gradasi dapat Anda mulai dengan membuat satu baris kotak. Jumlahnya bebas terserah Anda seperti gambar di bawah ini. Kemudian arsirlah setiap kotaknya dengan satu jenis ukuran pensil.

Contoh kotak pertama diarsir dengan pensil 2H, kemudian kotak kedua diarsir dengan pensil H, dan seterusnya. Ketika mengarsir semua dilakukan dengan tekanan yang sama. Lihat perbedaan intensitas gelap terang yang dihasilkan setiap pensil. Kemudian arsir gradasi dapat dihasilkan dengan cara lain yaitu buatlah beberapa baris kotak seperti gambar di bawah ini. Lalu Anda menggunakan beberapa jenis pensil, misalnya pensil B, 4B, dan 9B. Arsirlah baris kotak bagian atas dengan pensil B, kemudian arsirlah setiap kotaknya dengan tingkat tekanan pensil yang berbeda. Lihat intensitas gelap terang yang dihasilkan dengan pensil B.

Kemudian arsirlah baris kotak bagian tengah dengan pensil 4B, dan berikan tekanan yang berbeda pada setiap kotaknya. Begitu pun dengan baris kotak bagian bawah diarsir dengan pensil 9B dengan tekanan yang berbeda.

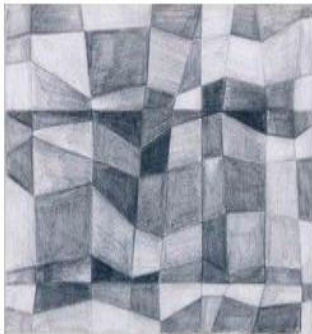
Arsir gelap dengan tekanan paling kuat yang dihasilkan pensil B bisa hampir menyamai kualitas arsir pensil 4B, begitu pun dengan pensil 4B dengan tekanan yang kuat bisa menyamai intensitas arsir gelap 9B.

Dengan sedikit memberi tekanan, intensitas arsir yang dihasilkan pensil 4B bisa menyamai dengan intensitas arsir pensil B. Lakukan dengan berbagai macam jenis pensil lainnya sehingga tingkat kepekaan Anda pada intensitas cahaya dan gelap terang pada suatu obyek meningkat. Latihan selanjutnya Anda mencoba membuat komposisi bentuk dasar, kemudian pada setiap bentuk dasar Anda memberikan arsir dengan tingkat intensitas yang berbeda.

Buatlah kotak dengan berbagai ukuran dan bentuk yang sudah mengalami distorsi. Kemudian

komposisikan kotak-kotak tersebut. Anda juga dapat membuat komposisi bentuk dengan menggunakan bentuk dasar lainnya seperti lingkaran, segitiga, dan sebagainya. Anda dapat mengkomposisikan bentukbentuk dasar tersebut dengan cara yang berbeda. Cobalah membuat berbagai macam sketsa lainnya, carilah berbagai ide komposisi bentuk lainnya, dan pilihlah sketsa yang Anda suka.

Setelah membuat sketsa komposisi bentuk kotak, persiapkanlah berbagai jenis ukuran pensil, saya lebih suka menggunakan pensil ukuran keras seperti H terlebih dahulu untuk memberikan arsir terang pada kotak yang diinginkan, kemudian pada beberapa bagian masih dengan pensil yang sama saya memberikan tekanan yang lebih kuat sehingga memberikan arsir gelap.



Setelah yakin pada kotak mana yang ingin saya arsir untuk daerah terang dan gelap maka saya menggunakan pensil ukuran lunak seperti 2B. Anda dapat melihat pada gambar dibawah dengan memberikan arsir gelap dan terang maka pada komposisi kotak terlihat ada suatu volume atau kedalaman.

Pada saat Anda menggambar suatu obyek Anda akan mengerti bahwa hanya dengan memberikan arsir gradasi gelap terang, maka obyek tersebut terlihat mempunyai volume dan intensitas cahaya yang berbeda.



Setelah membuat satu baris kotak arsirlah setiap kotaknya dengan berbagai jenis ukuran pensil misalnya 2H, H, B, 2B, dengan tekanan yang sama Anda dapat melihat perbedaan intensitas gelap terang yang dihasilkan setiap pensil.

Buatlah beberapa baris kotak, kemudian setiap barisnya diarsir dengan pensil yang sama misalnya pensil B, tetapi arsirlah dengan tekanan yang berbeda pada setiap kotaknya. Anda akan menemukan pensil B bisa hampir menyamai kualitas arsir pensil 4B.

Latihan membuat komposisi bentuk dasar membantu Anda melihat perbedaan intensitas gelap terang dari pensil. Carilah berbagai ide komposisi bentuk dasar lainnya. Arsir gradasi juga dapat membedakan volume suatu obyek.

Langkah-langkah membuat sketsa makhluk hidup secara cepat.

Bunga mawar merupakan salah satu bunga yang terkenal di seluruh dunia karena bentuk dan baunya yang harum. Ciri khas pohon bunga mawar mempunyai batang yang berduri. Biasanya bunga mawar ada warna merah, merah muda, putih, dan kuning. Bunga mawar mempunyai banyak manfaatnya untuk kesehatan, tetapi pada umumnya bunga mawar dimanfaatkan untuk membuat parfum.

Jika anda menggambar bunga mawar lihatlah secara keseluruhan struktur pohon bunga mawar tersebut. Anda dapat menggambar seluruh pohon bunga mawar atau memilih salah satu bagian bunga mawar yang menarik hati Anda. Komposisikan bunga mawar tersebut ke dalam kertas gambar Anda. Perhatikan bagaimana akar menjadi batang dan dari batang tumbuh daun-daunnya, kemudian perhatikan bagaimana perbedaan bunga mawar yang belum mekar dan sudah mekar. Lihat bagaimana bentuk kelopak-kelopak bunga mawar tersusun. Anda dapat berlatih dengan bungabunga lain yang Anda temukan di kebun. Sebelum menggambar perhatikanlah keseluruhan pohon bunga tersebut.



Sebelum menggambar saya juga memperhatikan bagaimana bunga mawar yang kelopaknya terkesan lembut ketika kita raba di tangan.

Bagaimana goyangan bunga ketika tertiuip angin?

Bagaimana bentuk pohon bunga mawar seluruhnya?

Saya memilih komposisi bunga mawar yang sudah mekar dan memilih pensil B, 2B, 4B, 6B.

Buatlah sketsa dasar bunga mawar lihat bagaimana garis membentuk kelopak-kelopak bunga.



Arsirlah dengan pensil 2B, sesuaikanlah dengan arah kelopak bunga mawar atau mulai dari arah tengah kemudian ke arah luar.



Setelah itu arsirlah dengan pensil 4B, lebih perjelas lagi daerah terang dan gelap.



Setelah mengarsir dengan pensil 4B untuk memperjelas daerah gelap terang, kemudian saya menggunakan pensil 6B untuk mengarsir latar belakangnya.

Langkah-langkah membuat sketsa suasana keramaian secara cepat.

Setiap ada kesempatan untuk berlibur ke luar kota, jangan lupa membawa buku sketsa dan peralatan gambar kamu. Banyak obyek pemandangan alam yang indah dan menarik, sayang jika kesempatan ini sampai terlewatkan. Selain foto, kamu bisa menyimpan tempat-tempat yang di kunjungi ke dalam sketsa gambar Kamu bisa memulai dengan mencari obyek pemandangan yang terbuka. Buatlah beberapa sketsa kasar untuk mengatur komposisi gambar.

Gambarlah secara keseluruhan, hindarkan untuk ingin menggambar secara detail. Pertimbangkan obyek-obyek gambar yang mau kamu masukkan dan keluarkan ke dalam sketsa. Kamu akan menemukan berbagai jenis pohon, bukit, gunung, sungai, perumahan, sawah, dan lain-lain. Semuanya bisa menjadi obyek gambar yang menarik. Langit dan awan merupakan satu bagian dari pemandangan, karena itu tetap perhatikan cuaca, pergerakan dan bentuk awan.



Buatlah sketsa yang banyak dan lakukan dengan cepat agar kamu bisa menggambar secara keseluruhan.

Pada latihan gambar pemandangan ini saya menggunakan pensil 2B untuk membuat sketsa kasar. Saya menggambar rimbunan pohon secara keseluruhan, dan bentangan sawah yang menciptakan adanya ruang.

Saya memakai pensil 2B untuk mengarsir daerah persawahan dan memberi tekanan pensil yang berbeda untuk menciptakan tekstur sawah. Ketika mengarsir bukit dan pohon-pohon rimbun, saya memakai pensil 4B sehingga menghasilkan arsir gelap. Saya tidak memperhatikan detail pohon, yang penting bagaimana pohon itu menutupi daerah perbukitan, dan ada daerah bukit yang tidak tertutup oleh pohon, saya mengarsir dengan pensil B. Lihat bagaimana saya menggunakan berbagai macam arsir, untuk sawah saya memakai arsir vertikal, sedangkan daerah perbukitan dengan arsir diagonal. Di belakang perbukitan, awan tenang menyatu dengan pemandangan sekitarnya, saya memakai pensil 2H.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
 Bidang Studi Keahlian : Multimedia
 Kompetensi Keahlian : Multimedia
 Mata Pelajaran : Multimedia Dasar
 Alokasi Waktu : 3 x 45 menit
 Kelas/Semester : X MM/1
 Pertemuan ke- : 4 (empat)
 Standar Kompetensi : Menerapkan Prinsip-prinsip Seni Grafis dalam Desain Komunikasi Visual untuk Multimedia
 Kompetensi Dasar : Menggambar Objek
 Indikator : - Menggambar didefinisikan secara tepat
 - Teknik menggambar dilakukan secara benar

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian menggambar
2. Siswa mampu menjelaskan macam-macam teknik menggambar
3. Siswa mampu membuat gambar sesuai dengan teknik gambar yang sudah dijelaskan

Nilai Karakter

1. Rasa ingin tahu
 Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
2. Disiplin
 Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

II. Materi pembelajaran

Terlampir

1. Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : *Student Centered Approach*
- b. Model Pembelajaran : *Explicit Intruction*
- c. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Mengamati dan Praktik.

2. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
----------	--------------------	---------------

Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam ▪ Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. 2. Menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada hari ini terkait dengan pengertian menggambar dan macam-macam teknik menggambar ▪ Guru memberikan apersepsi untuk mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis peserta didik ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai ▪ Guru mengulas materi pembelajaran yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya tentang mensketsa makhluk hidup dan mensketsa suasana ramai 	15 menit
Inti	<p><u>Eksplorasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan materi mengenai pengertian menggambar dan macam-macam teknik dalam menggambar 2. Guru meminta kepada peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. <p><u>Elaborasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk mengamati materi tentang pengertian menggambar dan teknik-teknik dalam menggambar 2. Guru meminta peserta didik untuk mencoba menggambar bebas sesuai dengan teknik-teknik gambar yang sudah dijelaskan 3. Guru mengamati, membimbing, menilai dan mendorong semua peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta memberikan pengarahan bagi siswa yang tidak patuh terhadap aturan. <p><u>Konfirmasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penilaian berupa hasil praktik siswa dalam merubah alamat ip secara manual 2. Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan 	100 menit

	peserta didik.	
Penutup	1. Guru bersama peserta didik mereview dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan tugas kepada peserta didik 3. Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya mengenai teknik pengarsiran dilakukan secara tepat dan teknik pewarnaan dengan berbagai media warna 4. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	20 menit

3. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

- Media : Modul, powerpoint, internet.
- Alat : Komputer
- Bahan : Materi tentang menggambar dan teknik-teknik dalam menggambar
- Sumber : Internet
 - <http://www.definisi-pengertian.com/2015/06/pengertian-menggambar.html>
 - <http://sandiprima.blogspot.co.id/2014/12/sebelumnya-membahas-teknik-menggambar.html>

4. Penilaian

- Teknik : Pengamatan
- Bentuk : Instrument Penilaian Sikap dan Soal Praktik
- Soal dan lembar pengamatan : Terlampir
- Tugas : Terstruktur (terlampir)

Mengetahui, Yogyakarta, 24 Agustus 2016
 Guru Pembimbing, Mahasiswa,

Arfita Restu KD,S.Kom Edwar Putra Adi Pratama
 NBM. 1151130 NIM. 13520241058

Lampiran 1

INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN (KOGNITIF) DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDU)

Mata Pelajaran : Multimedia Dasar
 Kelas/Semester : X MM/1
 Topik : Menggambar Objek
 Pertemuan ke- : 4 (empat)

Tugas Praktik:

- Siswa membuat gambar sesuai dengan teknik menggambar yang dijelaskan!

Pedoman Penskoran:

Kriteria	Skor
Kerapihan	50
Komposisi	30
Pengarsiran dan Pewarnaan	20

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh

Lampiran 2

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGAMATAN SIKAP
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : Multimedia Dasar
Kelas/Semester : X MM/1
Topik : Menggambar Objek
Pertemuan ke- : 4 (empat)

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda *check list* (√) pada pada kolom yang sesuai dengan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

No	Nama Peserta Didik	JK	Aspek yang dinilai								Jumlah Skor
			Rasa Tahu		Ingin		Disiplin				
			1	2	3	4	1	2	3	4	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4
Skor minimal : 5
Skor maksimal : 20

Keterangan: 1 = BT

2 = MT

3 = MB

4 = MK

BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MB : Mulai berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten)

MK : Membudaya (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten)

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal × 4 (karena menggunakan skala 4) / 8

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

MATERI AJAR

Mata Pelajaran	: Multimedia Dasar
Kelas/Semester	: X MM/1
Topik	: Menggambar Objek
Pertemuan ke-	: 4 (empat)

Materi:**Pengertian Menggambar**

Menggambar adalah membuat gambar dengan cara mencoret, menggores, menorehkan benda tajam dan memberi warna.

Menggambar (Inggris: *drawing*) adalah kegiatan kegiatan membentuk imaji, dengan menggunakan banyak pilihan teknik dan alat. Bisa pula berarti membuat tanda-tanda tertentu di atas permukaan dengan mengolah goresan dari alat gambar.

Teknik – Teknik Menggambar

1. Teknik Arsir

Teknik menggambar arsir lebih menekankan pada kekauan garis (stroke). Dilakukan berulang-ulang secara sejajar maupun tumpang berpotongan, hal ini dilakukan untuk memberikan kesan gelap. Atau dapat dilakukan secara sejajar dengan memperhatikan kerapatannya saja, apabila dilakukan dengan rapat menyebabkan kesan gelap dan sebaliknya. Atau menggunakan tekanan yang ringan dan kuat dilakukan secara diulang-ulang. Alat yang digunakan biasanya pensil, spidol, crayon, konte, kapur, arang, dll.

2. Teknik Dussel (Gosok)

Teknik menggambar ini menggunakan bantuan kapas atau alat khusus yang berupa gulungan kertas (bentuknya mirip pensil), bahkan jari-jari kitapun dapat digunakan untuk teknik menggambar yang satu ini. Pada teknik ini stroke/garis akan dihilangkan atau dihaluskan dengan cara digosok-gosok (dusel). Yang paling cocok untuk teknik menggambar ini adalah menggunakan jenis pensil yang lunak (2B ke atas) atau konte dan krayon.

3. Teknik Blok (Silhouette)

Teknik menggambar ini memang jarang kita jumpai sehingga tampak seperti sesuatu yang baru. Teknik ini lebih menekankan pada perwujudan karakter objek. Dengan hanya melihat silhuetnya saja kita bisa menebak bentuk dari objek tersebut.

4. Teknik Titik (Pointilisme)

Teknik menggambar ini menitikberatkan pada penggunaan titik (dot) untuk membentuk gambar. barangkali ada yang bertanya berapa banyak titik harus dibuat? Ya jawabnya

tergantubg dari besar kecilnya gambar serta ditailnya. Penyusunan titik-titik yang jumlahnya ribuan bahkan jutaan titik. Kerapatan penyusunan titik-titik adalah untuk menentukan gelap terang dari suatu objek agar tampak pejal (kesan tiga dimensional).

5. Teknik Aquarel (Transparan)

Teknik menggambar ini menggunakan media basah agar supaya menghasilkan warna yang transparan. Paling cocok menggunakan media cat air, cat acrylik, dsb. Kertas gambar sebelum dilakukna proses menggambar paling bagus yang harus dibasahi agar cat cepat menyebar. Atau dibuat lembab. Alat yang cocok adalah menggunakan kuas. Dilakukan secara berulang-ulang dan menumpuk agar menghasilkan warna tua atau gelap. Teknik menggambar yang satu ini memang membutuhkan kemampuan khusus dalam penguasaan alat kuas. Gambar dari teknik ini memiliki karakter khusus dan karena bahan warnanya cat air atau acrylik maka warna yang dihasilkan memang tampak cemerlang kalau dibandingkan crayon.

6. Linier

Teknik linear merupakan cara menggambar objek gambar dengan garis sebagai unsur yang paling menentukan, baik garis lurus maupun garis lengkung.

7. Plakat

Teknik plakat merupakan cara menggambar dengan menggunakan bahan cat poster atau cat air dengan sapuan warna yang tebal sehingga hasilnya tampak pekat dan menutup.

8. Teknik Perspektif

Teknik perspektif digunakan untuk menggambarkan benda sehingga tampak wajar, sesuai dengan pandangan mata. Teknik ini biasanya berhubungan dengan peletakan garis horizon, letak benda, dan jumlah titik hilang. Jumlah titik hilang dalam menggambar perspektif bisa satu titik hilang atau dua titik hilang. Teknik satu titik hilang digunakan untuk menggambar objek yang tampak frontal atau pandangan penggambar tegak lurus pada bidang objek. Adapun teknik dua titik hilang digunakan untuk menggambar objek dari salah satu sudutnya. Sementara garis horizon merupakan garis khayal yang mewakili posisi tinggi mata penggambar.

9. Teknik Sketsa

Sketsa adalah gambar dasar, pola, atau rencana dari pembuatan sebuah gambar. Sketsa dalam menggambar bentuk lebih bersifat menangkap serta membuat garis-garis kontur atau konstruksi bentuk benda agar proporsional. Teknik ini biasanya banyak menggunakan media kering seperti pensil hitam dan pensil warna.

10. Teknik Siluet

Teknik siluet (silhoue) disebut juga teknik global atau teknik bayangan, yaitu salah satu teknik pembuatan gambar dengan cara menggambarkan secara keseluruhan dari suatu benda dalam bentuk bidang dengan cara dihitamkan (teknik arsir blok hitam) seperti gambar bayangan.

Teknik siluet terdiri atas siluet positif dan siluet negatif. Siluet positif, yaitu menghitamkan bagian benda yang digambar. Adapun siluet negatif merupakan kebalikan dari siluet positif, yaitu menghitamkan bagian latar gambar sedangkan objek gambar dibiarkan putih. Alat yang cocok dipergunakan dalam teknik ini adalah tinta bak dan cat poster.

11. Teknik Komposisi

Komposisi dalam menggambar bentuk sangat diperlukan untuk menyusun suatu benda dengan benda lainnya agar susunan selaras, seimbang, dan memenuhi tuntutan segi artistiknya. Teknik ini dipergunakan jika objek yang kamu gambar jumlahnya banyak serta bentuk dan jenisnya beragam. Pada teknik ini dibutuhkan ketepatan dalam mengatur posisi benda sehingga tampak indah dan mudah dalam menggambar. Usahakan dalam menaruh objek, bagian yang tinggi di belakang, bagian yang rendah di depan, atau sesuaikan dengan selera kamu.

12. Teknik Pencahayaan

Teknik pencahayaan berfungsi untuk mendapatkan kesan tiga dimensi dari objek yang digambar. Adanya penyorotan dan pencahayaan menimbulkan gelap terang dan batas-batas antara gelap terang yang menyebabkan ilusi garis. Teknik ini dapat diperoleh dengan arsir tipis tebal. Jika benda mendapatkan banyak cahaya maka diarsirnya dengan arsir tipis, sedangkan jika benda kurang mendapatkan cahaya maka arsirnya sangat tebal. Dalam menggambar teknik ini aturlah posisi cahaya yang baik, usahakan cahaya datang dari sudut kemiringan tertentu sehingga bayangan akan tampak jelas.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Bidang Studi Keahlian	: Multimedia
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Multimedia Dasar
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit
Kelas/Semester	: X MM/1
Pertemuan ke-	: 5 (lima)
Standar Kompetensi	: Menerapkan Prinsip-prinsip Seni Grafis dalam Desain Komunikasi Visual untuk Multimedia
Kompetensi Dasar	: Membuat Sketsa
Indikator	: - Teknik pengarsiran dilakukan secara benar - Teknik pewarnaan dengan berbagai media

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan teknik-teknik pengarsiran dengan benar
2. Siswa mampu menjelaskan teknik-teknik pewarnaan dengan benar
3. Siswa mampu mempraktikkan pengarsiran dengan benar
4. Siswa mampu mempraktikkan pewarnaan dengan benar

Nilai Karakter

1. Rasa ingin tahu
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
2. Disiplin
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

II. Materi pembelajaran

Terlampir

1. Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : *Student Centered Approach*
- b. Model Pembelajaran : *Explicit Instruction*
- c. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Mengamati dan Praktik.

2. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. Menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini. <ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada hari ini terkait dengan teknik pengarsiran dan teknik pewarnaan Guru memberikan apersepsi untuk mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis peserta didik Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai Guru mengulas materi pembelajaran yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya tentang definisi menggambar dan teknik-teknik menggambar 	15 menit
Inti	<p><u>Eksplorasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi mengenai teknik-teknik pengarsiran dan teknik-teknik pewarnaan Guru meminta kepada peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. <p><u>Elaborasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Guru meminta peserta didik untuk mengamati materi tentang teknik-teknik pengarsiran dan teknik-teknik pewarnaan dengan benar Guru meminta peserta didik untuk mempraktikkan teknik pengarsiran dengan benar Guru mengamati, membimbing, menilai dan mendorong semua peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta memberikan pengarahan bagi siswa yang tidak patuh terhadap aturan. <p><u>Konfirmasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan penilaian berupa hasil karya siswa dalam praktik pengarsiran Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan 	100 menit

	peserta didik.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> Guru bersama peserta didik mereview dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru memberikan tugas terstruktur kepada peserta didik yaitu mewarnai dengan benar sesuai teknik yang telah diajarkan pada gambar sederhana Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya mengenai menggambar perspektif Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam 	20 menit

3. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

- Media : Modul, internet.
- Alat : Komputer, kertas, penggaris, dan pensil.
- Bahan : Materi tentang teknik-teknik pengarsiran dan teknik-teknik pewarnaan pada seni grafis
- Sumber : Tim Produktif Multimedia. 2016. *Multimedia, Menerapkan Prinsip-prinsip Seni Grafis dalam Desain Komunikasi Visual untuk Multimedia*. Surakarta: Putra Kencana.

4. Penilaian

- Teknik : Pengamatan
- Bentuk : Instrument Penilaian Sikap dan Soal Praktik
- Soal dan lembar pengamatan : Terlampir
- Tugas : Terstruktur (terlampir)

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Yogyakarta, 7 September 2016
Mahasiswa,

Arfita Restu KD,S.Kom
NBM. 1151130

Edwar Putra Adi Pratama
NIM. 13520241058

**INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN (KOGNITIF)
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDU)**

Mata Pelajaran : Multimedia Dasar
Kelas/Semester : X MM/1
Topik : Menggambar Objek
Pertemuan ke- : 5 (lima)

Tugas Terstruktur:

1. Siswa mewarnai sesuai dengan teknik yang sudah dijelaskan pada gambar sederhana

Pedoman Penskoran:

Kriteria	Skor
Kerapihan	50
Komposisi	30
Pengarsiran dan Pewarnaan	20

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGAMATAN SIKAP
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : Multimedia Dasar
Kelas/Semester : X MM/1
Topik : Mnggambar Objek
Pertemuan ke- : 5 (lima)

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda *check list* (√) pada pada kolom yang sesuai dengan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

No	Nama Peserta Didik	JK	Aspek yang dinilai								Jumlah Skor
			Rasa Ingin Tahu				Disiplin				
			1	2	3	4	1	2	3	4	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4
Skor minimal : 5
Skor maksimal : 20

MATERI AJAR

Mata Pelajaran	: Multimedia Dasar
Kelas/Semester	: X MM/1
Topik	: Menggambar Objek
Pertemuan ke-	: 5 (lima)

Materi:

1. Teknik Pengarsiran

Mengarsir merupakan bagian terpenting dalam menggambar realistis. Arsiran yang bagus dapat memberikan berbagai tekstur gambar. Selain pensil alat yang dibutuhkan pada saat mengarsir, yaitu alat *blendingnya* (alat untuk meratakan/mencampurkan arsiran) seperti *torrtilon*, *blending stump*, atau yang mudah di dapat seperti tissue, kapas, dan *cotton bud*.

Hal pertama yang harus diperhatikan adalah pensilnya harus selalu runcing agar hasil arsirannya lembut dan merata. Karena kertas memiliki tekstur yang bergigi, jika mengarsir dengan pensil yang tumpul ujung pensil tidak akan menyentuh bagian terdalam kertas, hanya bisa menyentuh permukaan luarnya saja.

Ada beberapa teknik mengarsir yang biasa digunakan, antara lain:

- Teknik *hatching* adalah teknik mengarsir dengan membuat garis-garis. Konsep utama dari *hatching* adalah bahwa kepadatan, jumlah, dan ketebalan garis akan sangat memengaruhi efek bayangan yang dihasilkan. Dengan meningkatkan kepadatan, jumlah, dan jarak antar garis, maka bayangan yang dihasilkan semakin gelap, begitu pula sebaliknya. Kontras bayangan bisa pula dicapai dengan mendekatkan dua jenis *hatching* yang berbeda sudut garisnya. Sebagai hasilnya, variasi garis ini akan memberikan ilusi warna, yang bila digunakan secara konsisten akan menghasilk gambar yang realistis. Pada teknik ini pena digoreskan dalam arah yang sama. Sehingga terlihat barisan garis sejajar dan searah. Semakin sering kita menggores, maka akan timbul efek lebih gelap karena semakin padat dan menumpuknya garis akan menambah massa garis menjadi lebih tebal sehingga membentuk efek ilusi volume terang bayang.
- Teknik *Scribbling*, merupakan teknik mengarsir dengan membuat bulatan-bulatan. Teknik ini merupakan suatu jenis arsiran jaringan yang terdiri dari garis-garis berbagai arah yang dibuat secara acak, sehingga tekstur visualnya akan bervariasi dengan teknik garis yang digunakan.
- Teknik *cross hatching*, teknik mengarsir membentuk x, atau persilangan. Teknik ini mirip dengan arsiran satu arah, namun terjadi persilangan arah dari goresan pena tersebut. Pada bagian yang ingin diarsir lebih gelap dapat juga goresan ditumpuk dengan

Keterangan: 1 = BT

2 = MT

3 = MB

4 = MK

BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MB : Mulai berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten)

MK : Membudaya (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten)

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal × 4 (karena menggunakan skala 4) / 8

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

menggunakan arah garis yang berbeda. Biasanya perbedaan arah dari garis awal ke garis berikutnya adalah 45 derajat.

Teknik-teknik yang digunakan dalam menggambar dengan pensil/potlot, antara lain:

- a. Teknik *stipple*, yaitu menggambar dengan titik-titik atau noda-noda yang diulang-ulang
- b. Teknik *dussel* atau disebut dengan teknik gosok, yaitu menggambar dengan cara menggosok-gosokkan tangan atau kertas yang sudah diberi/dibubuhi dengan pensil. (Teknik ini tidak diperkenankan untuk digunakan dalam dunia pendidikan, akan tetapi kenyataannya dilapangan para pelukis wajah/potret sering menggunakannya).
- c. Teknik arsir, untuk menyampaikan kesan bentuk tiga dimensi yang tidak dapat terwakili hanya dengan garis kontur saja. Garis-garis arsir mengacu pada serangkaian garis sejajar dengan jarak berdekatan atau rapat.

Jenis-jenis arsir, antara lain:

- a. Arsir biasa, yaitu garis-garis arsir yang mengacu pada serangkaian garis rapat sejajar, seirama sesuai dengan bentuk benda yang digambar.
- b. Arsir silang, ialah arsir yang melibatkan penggunaan dua lapis garis arsir untuk mendapatkan kepadatan yang lebih tinggi dan menghasilkan nada gelap terang.
- c. Teknik *scribbling*, adalah suatu jenis arsiran jaringan yang terdiri dari garis-garis berbagai arah yang dibuat secara acak, sehingga tekstur visualnya akan bervariasi dengan tgeknik garis yang digunakan.

Tips mengarsir menggunakan pensil: gunakanlah pensil yang runcing jika menginginkan hasil gambar yang mendetail dan menghindari kesan gosok. Sedangkan untuk mempercepat proses pengarsiran dan menginginkan hasil arsiran yang tebal, gunakanlah sisi lebar pensil.

2. Teknik Pewarnaan

a. Dengan krayon

Banyak yang mengalami kesulitan ketika menggunakan krayon, terutama dalam hal kebersihan. Ketika mewarnai sebuah bidang dengan krayon, lalu tanpa sengaja mengenai tangan, maka warna menjadi kusam/kotor, maka biasanya digunakan tisu/sarung tangan untuk menutupi tangan kita ketika sedang mewarnai dengan krayon.

Jenis krayon terdiri dari dua jenis, yaitu:

- 1) *Crayon oil pastel* merupakan krayon yang terbuat dari campuran minyak dan bubuk pewarna, *oil pastel* sifatnya tidak terlalu keras dan tidak terlalu licin.
- 2) *Crayon wax* merupakan krayon yang terbuat dari campuran lilin dan bubuk pewarna. Kedua jenis krayon ini mempunyai kelebihan dan kekurangan, *wax* mempunyai karakter keras dan licin.

Ketika mewarnai dengan krayon, ada beberapa peralatan yang dibutuhkan, yaitu:

- 1) Pensil EE

Pensil ini berfungsi untuk mempertegas garis bagian terluar dari (kontur) gambar. Pensil ini digunakan pada bagian terakhir proses, yaitu setelah pewarnaan krayon selesai

2) Remover

Remover krayon berfungsi untuk menghapus warna krayon atau gambar yang dianggap tidak perlu. Sehingga gambar tampak bersih.

3) Sapu kecil/kuas

Sapu kecil/kuas berfungsi sebagai alat untuk membersihkan sisa krayon yang berada di atas kertas gambar.

4) Tisu

Tisu berfungsi sebagai pembersih sisa krayon yang menempel diujung krayon. Jenis tisu yang digunakan adalah tisu kering yang biasa dijual ditoko-toko.

5) Kerok

Alat ini digunakan dalam membuat teknik khusus dengan cara dikerokkan pada krayon yang sudah diwarnakan di atas kertas. Alat ini bisa terbuat dari apa saja asal bahan atau benda yang ujungnya pipih dan agak keras. Seperti sendok es krim, uang logam, sisir, atau yang lainnya. Biasanya jika kita membeli krayon dengan isi banyak di dalamnya sudah tersedia alat pengerok.

6) Penyambung

Alat ini berfungsi sebagai penyambung krayon yang patah atau yang sudah pendek sehingga bisa digunakan kembali. Biasanya alat ini sudah ada dalam paket krayon yang kita beli.

7) Peraut

Alat ini berfungsi untuk meraut krayon sehingga untuk bidang-bidang yang kecil bisa terjangkau untuk diwarnai.

Alat peraut ini ada dua jenis, yaitu:

- a) Peraut yang lubangnya berdiameter kecil, digunakan untuk meraut krayon yang mempunyai diameter kecil.
- b) Peraut yang lubangnya berdiameter besar, digunakan untuk meraut krayon yang mempunyai diameter besar.

8) *finishing/clear*

Alat ini berfungsi untuk melapisi gambar agar tampak bersih. Kotoran-kotoran dari luar yang menempel tidak bergabung dengan krayon sehingga bisa dibersihkan. Alat ini digunakan setelah proses menggambar sudah selesai dan gambar siap dipajang.

b. *Blocking*

Yaitu tahap memblok bidang gambar dengan warna tertentu, biasanya diawali dengan memblok dengan warna-warna muda. Pemilihan warna sangat tergantung dari bagian

gambar yang akan diwarnai. Misal bagian yang akan diwarnai adalah langit, maka warna muda yang kita pilih bisa biru muda, kuning muda, atau putih.

c. Gradasi

Yaitu sebuah tahap mewarnai diatas media yang sudah terblok warna muda, dengan warna-warna lain yang seirama dan secara bertingkat sehingga menjadi sebuah gradasi warna yang indah. Disinilah sebenarnya titik berat pewarnaan dan akan menentukan hasil akhir gambar yang dibuat.

d. *Mixing*

Yaitu sebuah tahap pencampuran gradasi yang sudah dibuat dengan warna-warna yang sudah digoreskan sebelumnya. Ada dua cara yang sering dilakukan dalam proses *mixing*, yaitu teknik goresan linier dan *circular*. Dalam penggunaannya akan menghasilkan gradasi yang berbeda.

e. *Finishing*

Yaitu tahap penghalusan warna pada bagian-bagian yang masih belum sempurna, dan penambahan aksent-aksent seperti siluet, shadow, dan lain-lain.

f. *Scrabbing (sgraffito)*

Tahap ini hanya merupakan tahap tambahan yang tidak mesti dilakukan, karena pada tahap ke-4 sebenarnya gambar kita sudah bisa dikatakan selesai. *Scrabbing* adalah sebuah tahap mengerok/mengerik bagian gambar tertentu dengan menggunakan scrubber (biasanya sudah terbiasa memegang alat tulis sehingga krayon pun seperti memegang alat tulis).

g. Teknik memegang krayon

Teknik ini dilakukan dengan cara meletakkan krayon dibawah jari dengan ujung jari menjepit dan menekan pada kertas. Teknik ini biasanya jarang dipakai oleh anak karena anak-anak sudah terbiasa memegang alat tulis sehingga memegang krayon pun seperti memegang alat tulis.

h. Teknik arsiran dengan krayon

1) Teknik putar

Teknik ini dilakukan dengan cara memutar-mutarkan krayon secara berulang-ulang pada kertas sehingga kertas terwarnai oleh krayon

Kelebihan : Hasil lebih rata (maksimal)

Kekurangan: Proses mengerjakan lebih lama, aplikasi pewarnaan pada bentuk gambar cenderung sama prosesnya.

2) Teknik menggores

Teknik ini dilakukan dengan cara menggoreskan (garis lurus) secara berulang-ulang sehingga kertas terwarnai oleh krayon.

Kelebihan : Proses pengerjaan lebih cepat

Kekurangan: Hasil kurang rata (tidak maksimal)

i. Dengan cat air

Cat air (*watercolor*) atau populer juga dengan sebutan aquarel adalah medium lukisan yang menggunakan pigmen dengan pelarut air dengan sifat transparan. Meskipun medium permukaannya bisa bervariasi, biasanya yang digunakan adalah kertas. Selain itu bisa pula papyrus, plastic, kulit, kain, kayu, atau kanvas.

Lima teknik pengaplikasian cat air:

- 1) *Dry on dry* : menggunakan teknik *dry brush* di kertas kering
- 2) *Dry on wet* : menggunakan teknik *dry brush* di bagian kertas yang basah
- 3) *Wet on dry* : menggunakan teknik *wet brush* di bagian kertas yang kering
- 4) *Wet on wet* : menggunakan teknik *wet brush* di bagian kertas yang basah
- 5) *Color lifting* : mengangkat warna, dilakukan dengan menyapukan kuas basah ke warna yang sudah kering sampai warna tersebut terangkat. Kamu juga bisa mengangkat warna yang masih basah dengan menyerapnya menggunakan tisu, *cotton bud*, *sponge*, dan sebagainya.

Teknik dasar pengaplikasian cat air:

Yang perlu dilakukan sebelum mencoba setiap teknik dibawah adalah terlebih dahulu membasahi/melembabkan bidang kertas yang ingin diwarnai dengan cat air; letakkan kertas dalam posisi miring apabila tidak ingin ia menggenang.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan

Bidang Studi Keahlian : Multimedia

Kompetensi Keahlian : Multimedia

Mata Pelajaran : Multimedia Dasar

Alokasi Waktu : 3 x 45 menit

Kelas/Semester : X MM/1

Pertemuan ke- : 6 (enam)

Standar Kompetensi : Menerapkan Prinsip-prinsip Seni Grafis dalam Desain Komunikasi Visual untuk Multimedia

Kompetensi Dasar : - Mengidentifikasi kaidah estetika dan etika seni grafis (nirmana)
- Menerapkan Prinsip-prinsip Seni Grafis dalam desain Komunikasi Visual untuk Multimedia

Indikator : - Lima unsur seni diidentifikasi secara benar
- Faktor pembentuk komposisi estetis diidentifikasi secara tepat
- Setiap unsur seni dikomposisikan secara estetis
- Gabungan kelima unsur seni dikomposisikan secara estetis
- Sketsa didefinisikan secara benar
- Bentuk-bentuk benda mati disketsa secara cepat
- Makhluk hidup di sketsa dengan cepat
- Suasana keramaian disketsa dengan cepat
- Sketsa digunakan sebagai langkah awal visualisasi sebuah ide dasar sebuah karya seni

I. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengerjakan soal ulangan harian KD 1 dan KD 2 dengan benar

Nilai Karakter

1. Mandiri
Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas baik secara individu maupun kelompok.
2. Tanggung Jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

II. Materi pembelajaran

1. Soal Ulangan Harian (KD 1 & 2)
(terlampir)

III. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam untuk memulai pembelajaran. • Guru memperkenalkan diri dan memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. 2. Menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan KKM yang harus dicapai oleh peserta didik dan menyampaikan remedial bila tidak peserta didik tidak mencapai KKM. • Guru menyampaikan tata cara atau peraturan yang harus dipatuhi oleh peserta didik selama ujian. • Guru membagikan Soal Ulangan Harian I kepada masing-masing peserta didik. 	15 menit
Inti	Peserta didik mengerjakan Soal Ulangan Harian I	100 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengambil hasil pekerjaan peserta didik. 2. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya yaitu tentang menggambar perspektif 3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam 	20 menit

IV. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Lembar Soal Ulangan Harian 1
2. Bahan : Soal Ulangan Harian 1
3. Sumber : Internet
 - 1) Pengertian nirmana dan unsur pembentuk nirmana, diakses dari <http://pustakamateri.web.id/pengertian-nirmana-dan-unsur-nirmana/>

- 2) Prinsip dan unsur seni grafis, diakses dari
<https://eituzed.blogspot.co.id/2014/10/pengertian-prinsip-dan-unsur-desain.html>
- 3) Modul membuat sketsa yang diakses dari
<https://yayamasri.files.wordpress.com/2012/01/bab-ii-membuat-sketsa.pdf/>

V. Penilaian

1. Teknik : Pengamatan dan Tes Tertulis
2. Bentuk : Instrument Penilaian Sikap dan Soal Tertulis
3. Soal dan lembar pengamatan : Terlampir

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Yogyakarta, 21 September 2016
Mahasiswa,

Arfita Restu KD,S.Kom
NBM. 1151130

Edwar Putra Adi Pratama
NIM. 13520241058

Lampiran 1

INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN (KOGNITIF)

DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDU)

Mata Pelajaran : Multimedia Dasar (Seni Grafis)
Kelas/Semester : X MM/1
Topik : Ulangan Harian 1
Pertemuan ke- : 6 (enam)



MUHAMMADIYAH MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH

SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN

Alamat: Ngentak, Sumberagung, Moyudan, Sleman, Yogyakarta 55563

☎ (0274) 7499262 Fax (0274) 6497077 E-mail: smk_muh2moyudan@yahoo.com

SOAL ULANGAN HARIAN

MENGIDENTIFIKASI KAJIDAH DAN ESTETIKA SENI GRAFIS (NIRMANA) & MENSKETSA

Mata Pelajaran : Multimedia Dasar (Seni Grafis)
Standar Kompetensi : Menerapkan Prinsip-prinsip Seni Grafis dalam
Desain Komunikasi Visual untuk Multimedia
Kelas/Semester : X MM/1
Kompetensi Keahlian : Multimedia
Hari/ Tanggal : Rabu, 21 September 2016

PETUNJUK:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal-soal berikut ini.
2. Kerjakan soal pada pada lembar jawaban yang tersedia.
3. Boleh mengerjakan secara tidak berurutan.

A. Pilihan Ganda

1. Sesuatu yang tidak mempunyai arti tetapi memiliki nilai seni adalah disebut...
 - a. Sketsa
 - b. Nirmana
 - c. Grafis
 - d. Gambar

- e. Seni
- 2. Suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin disebut...
 - a. Seni
 - b. Desain Grafis
 - c. Grafis
 - d. Desain
 - e. Sketsa
- 3. Berikut ini merupakan prinsip seni grafis, *kecuali*...
 - a. Irama
 - b. Keseimbangan
 - c. Kesatuan
 - d. Proporsi
 - e. Warna
- 4. Pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni disebut...
 - a. Irama
 - b. Proporsi
 - c. Garis
 - d. Warna
 - e. Kesatuan
- 5. keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual disebut...
 - a. Kesatuan
 - b. Keseimbangan
 - c. Kesederhanaan
 - d. Keindahan
 - e. Penekanan
- 6. Manakah yang termasuk unsur desain grafis?
 - a. Garis
 - b. Warna
 - c. Bidang
 - d. Tekstur
 - e. Semua benar
- 7. Tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba yaitu...
 - a. Bentuk
 - b. Bidang
 - c. Tekstur

- d. Warna
- e. Garis
- 8. Hubungan yang terjadi ketika satu titik poin bertemu dengan satu titik poin lain yaitu akan membentuk suatu...
 - a. Garis
 - b. Bidang
 - c. Tekstur
 - d. Proporsi
 - e. Warna
- 9. Unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek yaitu...
 - a. Bidang
 - b. Tektur
 - c. Warna
 - d. Ukuran
 - e. Garis
- 10. Lingkaran, segitiga, dan persegi merupakan contoh dari unsur desain...
 - a. Garis
 - b. Warna
 - c. Proporsi
 - d. Bentuk
 - e. Tektur
- 11. Gambaran atau lukisan yang kasar ringan, semata-mata garis besar dan rencana dari suatu gambar atau lukisan merupakan pengertian dari...
 - a. Gradasi
 - b. Gambar
 - c. Bidang
 - d. Desain
 - e. Sketsa
- 12. Unsur seni grafis yang paling penting dalam membuat sketsa yaitu ...
 - a. Bidang
 - b. Tekstur
 - c. Garis
 - d. Warna
 - e. Proporsi
- 13. Manfaat dari membuat sketsa adalah sebagai berikut, *kecuali*...
 - a. Meminimalisir kesalahan
 - b. Mengisi kekosongan waktu
 - c. Memberikan gambaran tema

- d. Mempertajam pengamatan 13. B
- e. Melatih keterampilan tangan 14. C
- 14. Membuat kerangka gambar, membuat garis sekundernya, dan menebalkan gambar adalah merupakan... 15. B
- a. Tujuan sketsa
- b. Manfaat sketsa
- c. Aturan-aturan dalam membuat sketsa
- d. Langkah mensketsa
- e. Cara mensketsa
- 15. Salah satu alat gambar digital yang bisa digunakan untuk mensketsa adalah...
- a. Winamp
- b. Corel Draw
- c. Adobe Premiere
- d. Microsoft Publisher
- e. Adobe Acrobat

B. Soal Essay

1. Sebutkan dan jelaskan jenis-jenis sketsa!
2. Sebutkan 2 cara memegang pensil untuk mensketsa!
3. Mengapa harus ada teknik arsir gradasi dalam mensketsa?
4. Sebutkan media untuk mensketsa!
5. Sebutkan dan jelaskan 2 macam jenis pensil dari tingkat kekerasannya!

“Selamat Mengerjakan”

Kunci Jawaban

A. Soal Pilihan Ganda

1. B
2. B
3. E
4. A
5. B
6. E
7. C
8. A
9. D
10. D
11. E
12. C

Soal Essay

1. Jenis-jenis sketsa:
 - 1) Gambar garis besar, sketsa yang membuat garis-garis bentuk sederhana tanpa rincian dan tidak selesai.
 - 2) Sketsa cepat, sketsa yang menggunakan beberapa garis saja untuk menampilkan citra suatu sketsa yang sudah selesai.
 - 3) Studi citra, sketsa yang berupa coretan dengan cepat dan kurang terperinci hanya menunjukan bentuk global.
2. Cara memegang pensil dalam mensketsa: seperti menulis, ibu jari diatas jari jari lainnya
3. Membantu ketajaman mata agar mengenal tingkat intensitas cahaya sehingga dapat melihat daerah terang dan gelap suatu obyek. Latihan arsir gradasi juga sangat membantu ketika membuat bayangan dari suatu obyek
4. Media gambar (kertas gambar), alat gambar manual (pensil, rapido), alat gambar digital (software), alat bantu gambar lainnya.
5. 2 macam jenis pensil menurut tingkat kekerasannya:
 - 1) Pensil keras (diberi tanda H), menghasilkan karakter garis tipis biasanya digunakan untuk membuat sketsa dan mengarsir daerah terang
 - 2) Pensil lunak (diberi tanda B), karakter garis tebal dan biasanya digunakan untuk mengarsir daerah gelap

Pedoman Penilaian

Soal Pilihan Ganda

Soal Nomor 1 – 15 bobot nilai: 1 x 15 = 15

Soal Essay

Soal Nomor 1 – 5 bobot nilai: 3 x 5 = 15

SKOR = $30 / 3 \times (10) = 100$

Mata Pelajaran : Multimedia Dasar
Kelas/semester : X MM/1
Topik : Ulangan Harian 1
Pertemuan ke- : 6 (enam)

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda *check list* (√) pada pada kolom yang sesuai dengan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

No	NIS	Nama Peserta Didik	JK	Aspek yang dinilai								Jumlah Skor
				Mandiri				Tanggung Jawab				
				1	2	3	4	1	2	3	4	
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
21												
22												
23												
24												
25												

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4
Skor minimal : 2
Skor maksimal : 8

Keterangan: 1 = BT
2 = MT
3 = MB

Lampiran 2

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGAMATAN SIKAP
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDUAL)**

4 = MK

BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MB : Mulai berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten)

MK : Membudaya (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten)

Nilai Akhir:

Nilai akhir = $\text{Jumlah skor yang diperoleh} : \text{Skor maksimal} \times 4$ (karena menggunakan skala 4)

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

RPP

Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Kelas XII

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
 Bidang Studi Keahlian : Semua Program Keahlian
 Kompetensi Keahlian : Akuntansi
 Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
 Alokasi Waktu : 3 x 45 menit
 Kelas/Semester : XII AK/1
 Pertemuan ke- : 1 (satu)
 Standar Kompetensi : Mengoperasikan *Web-Design* (Internet)
 Kompetensi Dasar : Mengoperasikan *Web-Browser*
 Indikator : Pengertian dan manfaat internet dijelaskan dengan benar

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian internet
2. Siswa mampu menjelaskan manfaat internet di berbagai bidang
3. Siswa mampu menjelaskan dampak internet dengan benar

Nilai Karakter

1. Rasa ingin tahu
 Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
2. Disiplin
 Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

II. Materi pembelajaran

Terlampir

1. Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : *Student Centered Approach*
- b. Model Pembelajaran : *Explicit Intruction*
- c. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, dan Mengamati.

2. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
----------	--------------------	---------------

Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam ▪ Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. 2. Menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada hari ini terkait dengan pengertian internet dan manfaat internet diberbagai bidang ▪ Guru memberikan apersepsi untuk mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis peserta didik ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai 	15 menit
Inti	<p><u>Eksplorasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan materi mengenai pengertian internet, manfaat internet diberbagai bidang dan dampak internet. 2. Guru meminta kepada peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. <p><u>Elaborasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk mengamati materi yang disampaikan mengenai pengertian internet, manfaat internet diberbagai bidang dan dampak internet. 2. Guru mengamati, membimbing, menilai dan mendorong semua peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta memberikan pengarahan bagi siswa yang tidak patuh terhadap aturan. <p><u>Konfirmasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan tugas diskusi kepada siswa mengenai manfaat internet diberbagai bidang 2. Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan peserta didik. 	100 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik mereview dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan tugas terstruktur kepada peserta didik yang dikumpulkan pada pertemuan ini. 3. Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya mengenai koneksi internet. 4. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan 	20 menit

	mengucapkan salam.	
--	--------------------	--

3. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Modul, Internet
2. Alat : Komputer
3. Bahan : Materi tentang pengertian internet, manfaat internet dan dampak positif serta negatif dari internet
4. Sumber : Internet
 - Internet, diakses dari
<http://maribelajarbersamamita.blogspot.co.id/2013/02/koneksi-internet.html>
 - Modul, Melakukan Koneksi ke Internet dan Bekerja dengan Internet

4. Penilaian

1. Teknik : Pengamatan
2. Bentuk : Instrument Penilaian Sikap dan Soal Praktik
3. Soal dan lembar pengamatan : Terlampir
4. Tugas : Terstruktur (terlampir)

Mengetahui, Yogyakarta, 3 Agustus 2016
Guru Mata Pelajaran, Mahasiswa,

M. Nurwakhid, S.Kom Edwar Putra Adi Pratama
NBM. 1218600 NIM. 13520241058

Lampiran 1

INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN (KOGNITIF)

DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDU)

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/Semester : XII AK/1
Topik : Pengenalan Internet
Pertemuan ke- : 1 (satu)

Tugas Terstruktur:

Ketentuan: Dikumpulkan hari ini

1. Jelaskan pengertian internet
2. Jelaskan manfaat internet di berbagai bidang
3. Jelaskan dampak positif dan negatif internet

Kunci Jawaban:

1. Internet berasal dari kata Interconnection Networking, yang berarti hubungan dari banyak jaringan komputer dengan berbagai tipe dan jenis, dengan menggunakan tipe komunikasi seperti telepon, salelit, dan lainnya.
2. Manfaat internet:
 - a. Dibidang Pendidikan
 arus informasi tetap mengalir setiap waktu tanpa ada batasan waktu dan tempat, kemudahan mendapatkan resource yang lengkap, aktifitas pembelajaran pelajar meningkat, daya tampung meningkat, adanya standarisasi pembelajaran, meningkatkan learning outcomes baik kuantitas maupun kualitas.
 - b. Dibidang Usaha
 Web dapat memantapkan kehadiran perusahaan di dunia bisnis, memberikan kesempatan bagi perusahaan memasuki jaringan yang lebih global, menyediakan informasi bisnis untuk pelanggan dan masyarakat secara luas, memberikan pelayanan kepada pelanggan secara lebih baik dengan adanya berbagai fasilitas yang menarik dan interaktif, dapat meningkatkan minat masyarakat terhadap produk maupun perusahaan.
 - c. Dibidang Pemerintahan
 Adanya program e-goverment, dengan program e-goverment tersebut, suatu dinas pemerintahan lokal maupun nasional, dapat mempresentasikan keunggulan dan potensi-potensi daerah masing-masing, seperti potensi usaha, potensi pariwisata, kekayaan dan sumber daya alam, dan sebagainya.
 - d. Dibidang Masyarakat

Memperoleh perkembangan berita lebih cepat, informasi lowongan kerja, informasi teknologi terbaru, untuk tukar pendapat dengan orang lain, untuk berkomunikasi dengan teman atau saudara yang jauh jaraknya, dan lain sebagainya.

3. Dampak positif dan negatif internet

a. Dampak positif

Internet sebagai media komunikasi, merupakan fungsi internet yang paling banyak digunakan dimana setiap pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya dari seluruh dunia, Media pertukaran data, dengan menggunakan email, newsgroup, ftp dan www (world wide web – jaringan situs-situs web) para pengguna internet di seluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah., Media untuk mencari informasi atau data, perkembangan internet yang pesat, menjadikan www sebagai salah satu sumber informasi yang penting dan akurat, Kemudahan memperoleh informasi yang ada di internet sehingga manusia tahu apa saja yang terjadi.

b. Dampak negatif

- Pornografi

Anggapan yang mengatakan bahwa internet identik dengan pornografi, memang tidak salah. Dengan kemampuan penyampaian informasi yang dimiliki internet, pornografi pun merajalela. Untuk mengantisipasi hal ini, para produsen ‘browser’ melengkapi program mereka dengan kemampuan untuk memilih jenis home-page yang dapat di-akses. Di internet terdapat gambar-gambar pornografi dan kekerasan yang bisa mengakibatkan dorongan kepada seseorang untuk bertindak kriminal.

- Violence and Gore

Kekejaman dan kesadisan juga banyak ditampilkan. Karena segi bisnis dan isi pada dunia internet tidak terbatas, maka para pemilik situs menggunakan segala macam cara agar dapat ‘menjual’ situs mereka. Salah satunya dengan menampilkan hal-hal yang bersifat tabu.

Pedoman Penskoran

Nomor Soal	Skor
Soal Nomor 1	20
Soal Nomor 2	50
Soal Nomor 3	30

Nilai Tugas Terstruktur = Total Skor yang diperoleh

Lampiran 2

INSTRUMEN PENILAIAN PENGAMATAN SIKAP DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDUAL)

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/Semester : XII AK/1
Topik : Pengenalan Internet
Pertemuan ke- : 1 (satu)

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda *check list* (√) pada pada kolom yang sesuai dengan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

No	Nama Peserta Didik	JK	Aspek yang dinilai								Jumlah Skor
			Rasa Tahu		Ingin		Disiplin				
			1	2	3	4	1	2	3	4	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4
Skor minimal : 5
Skor maksimal : 20

Keterangan: 1 = BT

2 = MT

3 = MB

4 = MK

- BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)
- MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)
- MB : Mulai berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten)
- MK : Membudaya (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten)

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal \times 4 (karena menggunakan skala 4) / 8

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

Lampiran 3

MATERI AJAR

Mata Pelajaran	: Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/Semester	: XII AK/1
Topik	: Pengenalan Internet
Pertemuan ke-	: 1 (satu)

Materi:

PENGERTIAN INTERNET

Apa itu Internet? Mari coba kita jabarkan Pengertian dari Internet.

Internet merupakan jaringan global komputer dunia, besar dan sangat luas sekali dimana setiap komputer saling terhubung satu sama lainnya dari negara ke negara lainnya di seluruh dunia dan berisi berbagai macam informasi, mulai dari text, gambar, audio, video, dan lainnya.

Internet itu sendiri berasal dari kata Interconnection Networking, yang berarti hubungan dari banyak jaringan komputer dengan berbagai tipe dan jenis, dengan menggunakan tipe komunikasi seperti telepon, salelit, dan lainnya.

Dalam mengatur integrasi dan komunikasi jaringan komputer ini menggunakan protokol yaitu TCP/IP. TCP (Transmission Control Protocol) bertugas untuk memastikan bahwa semua hubungan bekerja dengan benar, sedangkan IP (Internet Protocol) yang mentransmisikan data dari satu komputer ke komputer lain. TPC/IP secara umum berfungsi memilih rute terbaik transmisi data, memilih rute alternatif jika suatu rute tidak dapat di gunakan, mengatur dan mengirimkan paket-paket pengiriman data.

Untuk dapat ikut serta menggunakan fasilitas Internet, Anda harus berlangganan ke salah satu ISP (Internet Service Provider) yang ada dan melayani daerah Anda. ISP ini biasanya disebut penyelenggara jasa internet. Anda bisa menggunakan fasilitas dari Telkom seperti Telkomnet Instan, speedy dan juga layanan ISP lain seperti first media, netzip dan sebagainya.

Internet memberikan banyak sekali manfaat, ada yang bisa memberikan manfaat baik dan buruk. Baik bila digunakan untuk pembelajaran informasi dan buruk bila digunakan untuk hal yang berbau pornografi, informasi kekerasan, dan lain-lainnya yang negatif.

Internet ini memungkinkan pengguna komputer di seluruh dunia untuk saling berkomunikasi dan berbagi informasi dengan cara saling mengirimkan email, menghubungkan komputer satu ke ke komputer yang lain, mengirim dan menerima file dalam bentuk text, audio, video, membahas topik tertentu pada newsgroup, website social networking dan lain-lain.

MANFAAT INTERNET

Pemanfaatan INTERNET dalam Dunia Pendidikan

Manfaat Internet sebagai salah satu media terbesar di dunia bisa digunakan sebagai pendorong majunya pendidikan di Indonesia khususnya.

Teknologi internet hadir sebagai media / sarana yang multifungsi. Komunikasi melalui internet dapat dilakukan secara interpersonal (misalnya e-mail dan chatting) atau secara massal, yang dikenal one to many communication (misalnya mailing list). Dengan adanya aplikasi teleconference, INTERNET juga dapat hadir secara real time audio visual seperti pada metode konvensional.

Berdasarkan hal tersebut, maka internet sebagai media pendidikan mampu menghadapkan karakteristik yang khas, yaitu :

- a. sebagai media interpersonal dan massa
- b. bersifat interaktif
- c. memungkinkan komunikasi secara sinkron maupun asinkron

Karakteristik ini memungkinkan pelajar melakukan komunikasi dengan sumber ilmu secara lebih luas bila dibandingkan dengan hanya menggunakan media konvensional.

Teknologi INTERNET menunjang para pelajar yang mengalami keterbatasan ruang dan waktu untuk tetap dapat menikmati pendidikan. Mereka tetap dapat berkomunikasi dalam bentuk komunikasi melalui e-mail, mailing list, dan chatting. Mailing list dapat dimanfaatkan sebagai media diskusi, dimana pakar / pengajar akan berdiskusi bersama anggota mailing list. Metode ini mampu menghilangkan jarak antara pakar / pengajar dengan pelajar. Suasana yang hangat dan nonformal pada mailing list ternyata menjadi cara pembelajaran yang efektif.

Beberapa manfaat penggunaan teknologi informasi dalam dunia pendidikan antara lain :

- arus informasi tetap mengalir setiap waktu tanpa ada batasan waktu dan tempat
- kemudahan mendapatkan resource yang lengkap
- aktifitas pembelajaran pelajar meningkat
- daya tampung meningkat
- adanya standardisasi pembelajaran
- meningkatkan learning outcomes baik kuantitas maupun kualitas

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa INTERNET bukanlah pengganti sistem pendidikan. Kehadiran internet lebih bersifat suplemen dan pelengkap. Metode konvensional tetap diperlukan, hanya saja dapat dimodifikasi ke bentuk lain. Media diskusi konvensional mengalami modifikasi menjadi diskusi melalui mailing list.

Pemakaian Komputer dalam Proses Belajar

Sebelumnya perlu dijelaskan istilah CAI dan CMI yang digunakan dalam kegiatan belajar dengan komputer.

CAI yaitu penggunaan komputer secara langsung dengan siswa untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan dan mengetes kemajuan belajar siswa. CAI dapat sebagai tutor yang menggantikan guru di dalam kelas. CAI juga sangat beragam bentuknya, tergantung dari kemampuan desainer dan pengembang pembelajarannya, bisa berbentuk permainan (games),

mengajarkan konsep-konsep abstrak yang kemudian dikonkritkan dalam bentuk visual dan audio yang dianimasikan.

CMI digunakan sebagai pembantu pengajar menjalankan fungsi administratif yang meningkat, seperti rekapitulasi data prestasi siswa, database buku / e-library, kegiatan administratif sekolah seperti pencatatan pembayaran, kuitansi dan sebagainya.

Pada masa sekarang CMI & CAI bersamaan fungsinya dan kegiatannya seperti pada e-Learning, dimana urusan administrasi dan kegiatan belajar mengajar sudah masuk dalam satu sistem.

Pemakaian Komputer dalam Kegiatan Pembelajaran:

Untuk Tujuan Kognitif

Komputer dapat mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah-langkah, proses, dan kalkulasi yang kompleks. Komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut dengan dengan sederhana dengan penggabungan visual dan audio yang dianimasikan. Sehingga cocok untuk kegiatan pembelajaran mandiri.

Untuk Tujuan Psikomotor

Dengan bentuk pembelajaran yang dikemas dalam bentuk games & simulasi, sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi dunia pendidikan. Beberapa contoh program antara lain simulasi pendaratan pesawat, simulasi penggabungan unsur kimia, simulasi rangkaian elektronika, dan lain sebagainya.

Untuk Tujuan Afektif

Bila suatu program didesain secara tepat dengan memberikan potongan clip suara atau video yang isinya menggugah perasaan, pembelajaran sikap / afektif pun dapat dilakukan menggunakan media komputer.

Manfaat INTERNET dalam Dunia Usaha

Dengan semakin berkembangnya INTERNET sekarang ini, semakin berkembang pula pemanfaatan INTERNET dalam upaya manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Salah satunya adalah memanfaatkan INTERNET dalam dunia usaha mereka. Dengan semakin banyak orang yang memanfaatkan/menggunakan INTERNET, juga membuka peluang tersendiri. Seperti peluang untuk menyediakan jasa layanan INTERNET (ISP), warung INTERNET (warnet), VoIP (voice over internet protocol), dan lain sebagainya.

Manfaat INTERNET dalam Pemasaran Barang dan Jasa

Banyak sekali manfaat INTERNET bagi perusahaan atau para produsen barang maupun jasa. Banyak sekali perusahaan atau para penyedia barang dan jasa akhir-akhir ini menggunakan media INTERNET untuk memasarkan barang dan jasa mereka. Dengan menggunakan media ini banyak kelebihan yang didapatkan oleh perusahaan dengan membangun sebuah halaman web perusahaan mereka masing-masing. Keuntungan dari web tersebut antara lain :

- Web dapat memantapkan kehadiran perusahaan di dunia bisnis.
- Web memberikan kesempatan bagi perusahaan memasuki jaringan yang lebih global.
- Web menyediakan informasi bisnis untuk pelanggan dan masyarakat secara luas.

- Web dapat memberikan pelayanan kepada pelanggan secara lebih baik dengan adanya berbagai fasilitas yang menarik dan interaktif.
- Web dapat meningkatkan minat masyarakat terhadap produk maupun perusahaan.
- Web menjadi sarana pemberitaan informasi yang sensitif terhadap waktu.
- Web juga dapat dijadikan sarana menjual produk atau tempat transaksi.
- Web dapat menyajikan informasi secara interaktif dengan memanfaatkan multimedia.
- Web mampu mencapai pasar ditinjau secara demografi sesuai dengan yang diinginkan.
- Web menjadi saran untuk tanya jawab antara pelanggan dengan perusahaan atau sering disebut frequently asked question (FAQ)
- Web dapat memberikan kesempatan kepada pelanggan untuk melakukan kontak atau berkomunikasi dengan pramuniaganya secara langsung dengan fasilitas chat online ataupun yang lainnya.
- Web membuka kemungkinan bagi perusahaan memasuki pasar internasional.
- Web dapat menciptakan pelayanan 24 jam.
- Web memungkinkan melakukan perubahan informasi yang tersedia dengan cepat.
- Web akan memberikan kesempatan pelanggan untuk memberikan umpan balik kepada perusahaan.
- Web dapat dijadikan ajang uji coba terhadap produk dan jasa yang ditawarkan.
- Web dapat dijadikan saran media informasi, publikasi perusahaan dan promosi.
- Web dapat mencapai pasar yang terspesialisasi.
- Web juga dapat digunakan untuk memberikan pelayanan kepada pasar lokal.

Selain manfaat INTERNET bagi para penyedia barang dan jasa di atas, juga menjadi suatu kemudahan bagi para pelanggan atau para pencari barang ataupun jasa, antara lain :

- Katalog produk secara elektronis
- Komunikasi pertukaran informasi antara satu pelanggan dengan pelanggan yang lain.
- Mempermudah pencarian produk
- Transaksi secara elektronis, sehingga akan mempermudah bagi pelanggan yang mempunyai waktu terbatas.
- Penghematan waktu dan biaya dalam membeli barang.
- Sumber informasi update barang atau jasa, dan sebagainya.

Manfaat INTERNET dalam Menciptakan Lapangan Usaha yang Baru

Dengan semakin luas perkembangan dunia INTERNET, dan juga semakin banyak orang membutuhkan layanan INTERNET, maka timbullah peluang usaha yang baru antara lain :

- Warung internet (warnet)
- Telepon dengan teknologi VoIP
- Penyedia layanan INTERNET / ISP (Internet Service Provider)
- Dan lainnya

Pemanfaatan Internet dalam Pemerintahan

Pemanfaatan INTERNET dalam suatu institusi dapat membuat pekerjaan semakin efektif. Untuk dinas pemerintahan, internet akan sangat membantu dalam menyukseskan program e-government. Dalam e-government, internet menjadi teknologi yang berperan dalam proses penyediaan dan transfer informasi dari pemerintah kepada pihak lain, misalnya warga masyarakat, ataupun sebaliknya.

Dengan program e-government tersebut, suatu dinas pemerintahan lokal maupun nasional, dapat mempresentasikan keunggulan dan potensi-potensi daerah masing-masing, seperti potensi usaha, potensi pariwisata, kekayaan dan sumber daya alam, dan sebagainya. Sehingga akan sangat membantu pelayanan terhadap masyarakat luar maupun masyarakat setempat yang membutuhkan informasi tentang daerah yang dimaksud.

Dengan demikian, secara tidak langsung akan membantu perkembangan suatu daerah, dalam hal ekonomi, sosial, kebudayaan, dan yang lainnya. Orang luar akan dapat mengetahui peluang-peluang usaha di suatu daerah dengan mudah melalui e-government. Begitu juga masyarakat setempat akan dapat mempresentasikan kekayaan atau produk-produk daerah setempat, sehingga masyarakat luar dapat mengetahuinya.

Manfaat INTERNET bagi Masyarakat

Di zaman sekarang, dengan mudahnya masyarakat bisa mendapatkan layanan INTERNET. Banyak penyedia layanan INTERNET menawarkan layanan mereka dengan berbagai pilihan yang sesuai dengan kebutuhan para pelanggannya. Warung Internet (warnet) pun sudah semakin banyak didirikan. Semua itu dikarenakan semakin meningkatnya kebutuhan masyarakat akan jasa layanan INTERNET.

Banyak manfaat yang dapat diperoleh masyarakat dari INTERNET. Kita dapat memperoleh informasi tentang segala sesuatu yang kita inginkan melalui INTERNET. Dengan INTERNET, kita dapat memperoleh perkembangan berita lebih cepat, informasi lowongan kerja, informasi teknologi terbaru, untuk tukar pendapat dengan orang lain, untuk berkomunikasi dengan teman atau saudara yang jauh jaraknya, dan lain sebagainya.

Secara umum, manfaat INTERNET bagi masyarakat yaitu dapat menambah wawasan masyarakat tentang perkembangan informasi dunia luar.

DAMPAK PERKEMBANGAN INTERNET

Internet adalah jaringan komputer yang terhubung secara internasional dan tersebar di seluruh dunia. Jaringan ini meliputi jutaan pesawat komputer yang terhubung satu dengan yang lainnya dengan memanfaatkan jaringan telepon (baik kabel maupun gelombang elektromagnetik). Jaringan jutaan komputer ini memungkinkan berbagai aplikasi dilaksanakan antar komputer dalam jaringan internet dengan dukungan software dan hardware yang dibutuhkan. Untuk bergabung dalam jaringan ini, satu pihak (dalam hal ini provider) harus memiliki program aplikasi serta bank data yang menyediakan informasi dan data yang dapat diakses oleh pihak lain yang tergabung dalam internet. Pihak yang telah tergabung dalam jaringan ini akan

memiliki alamat tersendiri (bagaikan nomor telepon) yang dapat dihubungi melalui jaringan internet. Provider inilah yang menjadi server bagi pihak-pihak yang memiliki personal komputer (PC) untuk menjadi pelanggan ataupun untuk mengakses internet.

Sejalan dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi internet juga semakin maju. ‘Internet’ adalah jaringan komputer yang dapat menghubungkan suatu komputer atau jaringan komputer dengan jaringan komputer lain, sehingga dapat berkomunikasi atau berbagi data tanpa melihat jenis komputer itu sendiri. Pada tahun 1999, jumlah komputer yang telah dihubungkan dengan internet di seluruh dunia mencapai lebih dari 40 juta dan jumlah ini terus bertambah setiap hari. Saat ini jumlah situs web mencapai jutaan, bahkan mungkin trilyunan, isinya memuat bermacam-macam topik. Tentu saja, situs-situs itu menjadi sumber informasi baik yang positif ataupun negatif. Informasi dikatakan positif apabila bermanfaat untuk penelitian. Di bawah ini akan dijelaskan dampak-dampak positif maupun negatif dari penggunaan internet.

Dampak Positif:

1. Internet sebagai media komunikasi, merupakan fungsi internet yang paling banyak digunakan dimana setiap pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya dari seluruh dunia.
2. Media pertukaran data, dengan menggunakan email, newsgroup, ftp dan www (world wide web – jaringan situs-situs web) para pengguna internet di seluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah.
3. Media untuk mencari informasi atau data, perkembangan internet yang pesat, menjadikan www sebagai salah satu sumber informasi yang penting dan akurat.
4. Kemudahan memperoleh informasi yang ada di internet sehingga manusia tahu apa saja yang terjadi.
5. Bisa digunakan sebagai lahan informasi untuk bidang pendidikan, kebudayaan, dan lain-lain
6. Kemudahan bertransaksi dan berbisnis dalam bidang perdagangan sehingga tidak perlu pergi menuju ke tempat penawaran/penjualan.

Dampak Negatif

1. Pornografi
Anggapan yang mengatakan bahwa internet identik dengan pornografi, memang tidak salah. Dengan kemampuan penyampaian informasi yang dimiliki internet, pornografi pun merajalela. Untuk mengantisipasi hal ini, para produsen ‘browser’ melengkapi program mereka dengan kemampuan untuk memilih jenis home-page yang dapat di-akses. Di internet terdapat gambar-gambar pornografi dan kekerasan yang bisa mengakibatkan dorongan kepada seseorang untuk bertindak kriminal.
2. Violence and Gore
Kekejaman dan kesadisan juga banyak ditampilkan. Karena segi bisnis dan isi pada dunia internet tidak terbatas, maka para pemilik situs menggunakan segala macam cara agar dapat ‘menjual’ situs mereka. Salah satunya dengan menampilkan hal-hal yang bersifat tabu.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Bidang Studi Keahlian	: Semua Program Keahlian
Kompetensi Keahlian	: Akuntansi
Mata Pelajaran	: Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit
Kelas/Semester	: XII AK
Pertemuan ke-	: 2 (dua)
Standar Kompetensi	: Mengoperasikan <i>Web-Design</i> (Internet)
Kompetensi Dasar	: Mengoperasikan <i>Web-Browser</i>
Indikator	: Koneksi internet telah tersambung dengan baik

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mengetahui koneksi internet telah tersambung dengan baik
2. Siswa mampu membuat koneksi internet telah tersambung dengan baik

Nilai Karakter

1. Rasa ingin tahu
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
2. Disiplin
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

II. Materi pembelajaran

Terlampir

1. Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : *Student Centered Approach*
- b. Model Pembelajaran : *Explicit Instruction*
- c. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, dan Mengamati.

2. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. <p>2. Menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada hari ini terkait dengan macam-macam koneksi internet, langkah-langkah koneksi internet. ▪ Guru memberikan apersepsi untuk mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis peserta didik ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai ▪ Guru mengulas materi pembelajaran yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya tentang pengertian internet, manfaat internet, dan dampak internet. 	
Inti	<p><u>Eksplorasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan materi mengenai macam-macam koneksi internet, langkah-langkah untuk dapat terkoneksi dengan internet. 2. Guru meminta kepada peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. <p><u>Elaborasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk mengamati koneksi di lab komputer. 2. Guru meminta peserta didik untuk mengamati <i>Internet Connection</i>, <i>Internet Properties</i> dan <i>LAN setting</i> pada <i>Control Panel</i>. 3. Guru mengamati, membimbing, menilai dan mendorong semua peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta memberikan pengarahan bagi siswa yang tidak patuh terhadap aturan. <p><u>Konfirmasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penilaian berupa hasil pengamatan siswa dalam menentukan koneksi di lab. Komputer. 2. Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan peserta didik. 	100 menit

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik mereview dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mengilustrasikan bagaimana komputer bisa terkoneksi dengan internet 3. Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya mengenai <i>Web-Browser</i>. 4. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam 	20 menit
----------------	--	----------

3. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Modul
2. Alat : Komputer
3. Bahan : Materi tentang Koneksi Internet
4. Sumber :
 - Internet, diakses dari
<http://maribelajarbersamamita.blogspot.co.id/2013/02/koneksi-internet.html>
 - Modul, Melakukan Koneksi ke Internet dan Bekerja dengan Internet

4. Penilaian

1. Teknik : Pengamatan
2. Bentuk : Instrument Penilaian Sikap dan Soal Praktik
3. Soal dan lembar pengamatan : Terlampir
4. Tugas : Terstruktur (terlampir)

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

M. Nurwakhid, S.Kom
NBM. 1218600

Yogyakarta, 3 Agustus 2016
Mahasiswa,

Edwar Putra Adi Pratama
NIM. 13520241058

INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN (KOGNITIF)

DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDU)

Mata Pelajaran	: Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/Semester	: XII AK/1
Topik	: Koneksi Internet
Pertemuan ke-	: 2 (dua)

Tugas Praktik:

1. Siswa mematikan, me-*refresh* koneksi Internet melalui *Network Connection* di *Control Panel*.
2. Siswa melakukan cek terhadap *IP Address*
3. Siswa menghapus *brows history*

Pedoman Penskoran:

Nomor Soal	Skor
Soal Nomor 1	25 + 25
Soal Nomor 2	30
Soal Nomor 3	20

Tugas Terstruktur:

Ketentuan: Dikumpulkan hari Selasa

1. Jelaskan pengertian IP Address, Fungsi, Jenis dan Kelas IP Address!

Kunci Jawaban:

Pengertian Internet Protocol (IP) Address sendiri adalah deretan angka biner yang digunakan sebagai alamat identifikasi untuk setiap komputer pada sebuah jaringan. Untuk saat ini ada 2 jenis IP yang digunakan, yaitu IPv4 dan IPv6.

IP versi 4 memiliki ruang 32 bit angka biner yang dibagi menjadi 4 segmen. Jadi setiap segmen bernilai 8 bit atau berjumlah 255, yang berarti ketika memasukan angka tidak bisa lebih dari 255. Angka pertama pada Network ID harus sesuai dengan aturan peng-kelas-an. IP versi 4 dibagi ke dalam 5 peng-kelas-an:

Kelas A (dengan network dari 1 sampai 126)

Kelas B (dengan network dari 128 sampai 191)

Kelas C (dengan network dari 192 sampai 223)

Kelas D (dengan network 224)

Kelas E (dengan network 255)

1. IP Address digunakan sebagai alat identifikasi host atau antarmuka pada jaringan

Fungsi ini diilustrasikan seperti nama orang sebagai suatu metode untuk mengenali siapa orang tersebut. Dalam jaringan komputer pun berlaku hal yang sama yaitu alamat IP Address yang unik tersebut akan digunakan untuk mengenali sebuah komputer atau device pada jaringan.

2. IP Address digunakan sebagai alamat lokasi jaringan

Fungsi ini diilustrasikan seperti alamat rumah kita yang menunjukkan lokasi kita berada. Untuk memudahkan pengiriman paket data, maka IP Address memuat informasi keberadaannya. Ada rute yang harus dilalui agar data dapat sampai ke komputer yang dituju.

Pedoman Penskoran

Nomor Soal	Keterangan	Skor
Soal Nomor 1	Benar 4	100
	Benar 3	75
	Benar 2	50
	Benar 1	25

Nilai Tugas Terstruktur = Total Skor yang diperoleh

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGAMATAN SIKAP
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)

Kelas/Semester : XII AK/1

Topik : Koneksi Internet

Pertemuan ke- : 2 (dua)

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda *check list* (√) pada pada kolom yang sesuai dengan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

No	Nama Peserta Didik	JK	Aspek yang dinilai								Jumlah Skor
			Rasa Tahu		Ingin		Disiplin				
			1	2	3	4	1	2	3	4	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4

Skor minimal : 5

Skor maksimal : 20

Keterangan: 1 = BT
2 = MT
3 = MB

4 = MK

BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MB : Mulai berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten)

MK : Membudaya (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten)

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal × 4 (karena menggunakan skala 4) / 8

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

MATERI AJAR

Mata Pelajaran	: Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/Semester	: XII AK/1
Topik	: Koneksi Internet
Pertemuan ke-	: 2 (dua)

Materi:

Macam-macam koneksi internet:

1. Analog Dial-Up

Komputer yang dilengkapi dengan modem analog dapat melakukan dial up, yaitu menghubungi server milik ISP untuk memperoleh akses internet. Koneksi dial-up tidak hanya menggunakan jalur telepon rumah (PSTN), tetapi juga bisa menggunakan telepon genggam berteknologi CDMA. Modem dial up mengubah sinyal digital dari komputer menjadi sinyal suara (sinyal analog) yang ditransmisikan melalui kabel telepon atau sebaliknya. Modem dial up umumnya diklasifikasikan berdasarkan jumlah bit data yang dapat dikirim per detik (bps, bit per second). Dengan adanya pembatasan interferensi sinyal suara, kecepatan modem dial up maksimum adalah 56 kbps.

KEUNGGULANNYA

- mudah dilaksanakan, sehingga jangkauannya cukup luas.

KEKURANGAN

- Kekurangan yang paling mendasar adalah masalah kecepatan koneksi.
- Pada saat koneksi internet berlangsung, kamu tidak bisa menerima atau melakukan panggilan Kualitas jaringan telepon yang terpasang sangat berpengaruh pada kualitas koneksi.
- Lebar pita frekuensi yang dipakai rentan terhadap gangguan (noise) yang ditimbulkan dari lingkungan.

2. Broadband

Menghubungkan komputer ke internet melalui sambungan jaringan kabel tv, dengan menggunakan modem broadband. Saat online dapat sekaligus nonton tidak berpengaruh.

- Dan biaya lebih hemat cukup membayar abodemen tv cable + biaya internet provider dan internet bisa di akses 24 jam online tanpa batas, ditentukan oleh kecepatan yang diambil.
- Kecepatan mulai dari 384kb – 3mb saat ini.
- Namun hanya daerah yang dilewati kabel tv yang bisa menggunakan koneksi ini.

3. ADSL

Menghubungkan komputer ke internet melalui sambungan jaringan line telepon juga. Namun ADSL menggunakan teknologi yang lebih modern. Saat online jalur telepon tidak terganggu, dapat digunakan dalam kebersamaan.

ADSL (Asymetric Digital Subscriber Line) adalah suatu teknologi modem yang bekerja pada frekuensi antara 34 kHz sampai 1104 kHz. Inilah penyebab utama perbedaan kecepatan transfer data antara modem ADSL dengan modem konvensional (yang bekerja pada frekuensi di bawah 4 kHz).

Keuntungan ADSL adalah

- Memberikan kemampuan akses internet berkecepatan tinggi dan suara/fax secara simultan (di sisi pelanggan dengan menggunakan splitter untuk memisahkan saluran telepon dan saluran modem).

4. Fiber Optic

Koneksi jenis ini menggunakan sambungan kabel fiber optic [kabel yang kecepatannya setara dengan kecepatan cahaya] yang tersambung antara provider dengan perusahaan. Ini biasanya untuk perusahaan besar seperti Banking, Securitas, dll.

- Kecepatannya hingga 1Gb/s
- biaya fix rate bulanan ditentukan oleh kecepatan kapasitas / bandwidth yang di pilih
- lokasi ditentukan oleh mereka yang bersangkutan (ISP).

Untuk dapat melakukan koneksi ke internet, secara umum langkah-langkah

yang perlu disiapkan adalah :

1. Siapkan seperangkat PC
2. Modem (Modulator Demodulator)
3. Koneksi ke internet melalui penyedia layanan akses internet atau ISP (Internet Service Provider).

Pengertian Modem

Sebelum melakukan instalasi modem sebaiknya kita perlu tahu dulu apa yang disebut dengan Modem. Modem singkatan dari Modulator Demodulator yang berfungsi untuk mengkonversikan

data digital ke data analog dari komputer pengguna ke komputer server melalui jalur telpon, dan sebaliknya.

Modem Dial Up Jenisnya dapat dibagi 2, yaitu:

1. Modem Eksternal

Biasanya dilengkapi dengan panel atau LED atau LCD yang menampilkan info tentang apa yang sedang dilakukan oleh modem kalian yang mana berguna untuk membantu kita permasalahan yang terjadi. Tidak menggunakan slot di dalam komputer kalian. Dapat di-nyalakan atau dimatikan secara terpisah dari komputer. Lebih mudah dipindah tempatkan (contohnya, kalian dapat menggunakan modem eksternal yang sama untuk komputer desktop ataupun laptop kalian). Di daerah yang rawan dengan masalah petir lebih aman bila menggunakan modem eksternal.

2. Modem Internal

Lebih mudah dipasang (atau menjadi mimpi yang paling buruk), biasanya lebih murah karena tidak memiliki case dan power supply terpisah, mencegah orang lain untuk bertindak iseng terhadap modem karena terletak di dalam komputer, tidak menggunakan kabel yang semerawut, menghemat tempat, dan juga menghemat biaya untuk membeli kabel serial.

Pemasangan Modem Eksternal

Untuk memasang modem eksternal cenderung lebih mudah. Karna tidak harus repot-repot membuka casing komputer. Yang dibutuhkan hanya obeng minus dan kabel modem. Pada saat membeli modem mungkin tidak termasuk kabel modem di dalamnya jadi kita harus mempersiapkan sendiri kabel modem yang sesuai dengan jenis COM Port yang ada di komputer.

1. Pastikan komputer sudah dimatikan. Pasangkan kabel modem tersebut ke modem dan konektor satunya lagi ke COM Port yang umumnya terletak di belakang komputer dan pastikan bahwa kabel tersebut telah terpasang dengan baik dan kencangkan bautnya yang terletak di samping-samping konektor kabel modem tersebut dengan obeng.
2. Lalu sambungkan modem ke sambungan telepon dengan menggunakan kabel telepon yang telah dipasangkan RJ-11 ke konektor yang bertuliskan "line" yang tertera di modem. Jika ingin menggunakan telepon juga maka sambungkan pula konektor pada modem yang bertuliskan "phone" ke telepon dengan menggunakan kabel telepon yang sejenis.
3. Setelah itu jangan lupa pasang konektor adaptor ke modem, lalu sambungkan adaptor ke steker listrik.
4. Sekarang nyalakan komputer dan modem kalian, apabila lampu modem berkerja/berkedip maka kita siap untuk menginstall softwarenya. Jika tidak bekerja, coba periksa kembali semua sambungan. Jika telah terpasang dengan baik, kemungkinan terjadi kerusakan pada modem atau kabelnya. Install software untuk modem, ikuti

perintah yang ada di layar monitor, pilih COM Port tempat terpasangnya modem (COM 1, COM 2, dsb).

Pemasangan Modem Internal

Memasang modem internal dapat menjadi sangat mudah atau menjadi mimpi buruk yang sangat menakutkan. Modem internal merupakan kartu internal yang dipasang di dalam komputer, maka pemasangannya lebih sulit daripada modem eksternal.

1. Matikan komputer, cabut kabel power-supply nya, dan buka casing komputernya.
2. Sekarang pilih slot kosong untuk modem tersebut. Pada umumnya modem menggunakan slot 8-bit dan 16-bit yang dapat dipasang pada slot ISA. Sedangkan untuk modem model terbaru menggunakan slot 64-bit dan dapat dipasangkan pada slot PCI (kecuali untuk modem jenis terbaru yaitu AMR - Audio Modem Riser yang menggunakan slot khusus).
3. Lepaskan besi penutup slot yang ada di belakang komputer. Jika menggunakan baut gunakan obeng yang sesuai dan simpan baut tersebut.
4. Keluarkan modem dari dalam bungkusannya dengan hati-hati. Pasangkan modem ke dalam slot yang tersedia serta pastikan telah terpasang dengan baik.
5. Pada bagian belakang modem terdapat plat besi yang menutupi lubang yang pada langkah ke 3 kita buka, kencangkan dengan baut yang tersisa.
6. Sekarang sambungkan kabel telepon kalian ke modem, dari terminal telepon ke "line" pada modem, lalu jika ingin kalian dapat menghubungkan ke telepon melalui konektor yang ada di sebelahnya yang bertuliskan "phone".
7. Lalu sambungkan kembali semua kabel pada komputer dan nyalakan komputer. Mungkin lebih baiknya untuk sementara biarkan saja dulu casing komputer tetap terbuka sampai kalian berhasil menjalankan modem dengan baik, sebab kemungkinan kita harus melepas kembali modem tersebut.

Penginstalasian Modem di Windows XP

Berikut ini dijelaskan langkah-langkah penginstalasian modem pada Windows XP.

- Lakukan penyalaaan komputer sesuai dengan SOP yang ada.
- Secara otomatis Windows XP akan mendeteksi adanya modem pada komputer.
- Akan muncul dialog pada gambar berikut. Dan pilih opsi No, not this time
- Kemudian silahkan pilih opsi Install the software automatically (Recommended). Tapi pastikan bahwa CD atau Floppy software pendukung sudah masuk pada drive.
- Lalu komputer akan melakukan pencarian Software pendukung pada Drive yang ada. Jika ditemukan maka Melakukan koneksi ke internet dan bekerja dengan internet 15 akan muncul gambar berikut. Klik Tombol Continue Anyway
- Tunggu sampai proses instalasi driver selesai. Klik Tombol Finish.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
 Bidang Studi Keahlian : Semua Program Keahlian
 Kompetensi Keahlian : Akuntansi
 Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
 Alokasi Waktu : 3 x 45 menit
 Kelas/Semester : XII AK/1
 Pertemuan ke- : 3 (tiga)
 Standar Kompetensi : Mengoperasikan *Web-Design* (Internet)
 Kompetensi Dasar : Mengoperasikan *Web-Browser*
 Indikator : - Web browser telah terinstalasi dan dapat berjalan dengan normal
 - Menu dan format URL (*Uniform Resource Locator*) dijelaskan secara tepat
 - Informasi dan gambar dicari menggunakan mesin pencari sesuai prosedur
 - *File-file* hasil *browsing* disimpan pada media penyimpanan (*harddisk, flashdisk, CD*) sesuai dengan prosedur
 - *File* dokumen hasil *browsing* dicetak dan fitur pencetakan diaplikasikan sesuai dengan kebutuhan

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan web browser dan cara instalasi web browser
2. Siswa mampu menjelaskan macam-macam web browser
3. Siswa mampu menjelaskan sistem *addressing* di internet
4. Siswa mampu menjelaskan hyperlink di internet
5. Siswa mampu mencari informasi diinternet
6. Siswa mampu menyimpan dan mencetak file dari internet

Nilai Karakter

1. Rasa ingin tahu
 Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
2. Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

II. Materi pembelajaran

Terlampir

1. Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : *Student Centered Approach*
- b. Model Pembelajaran : *Explicit Intruction*
- c. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, dan Mengamati.

2. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam ▪ Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. 2. Menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada hari ini terkait dengan pengenalan dan instalasi web browser, macam-macam web browser, system <i>addressing</i> di internet, hyperlink, penyimpanan dan pencetakan file dari internet ▪ Guru memberikan apersepsi untuk mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis peserta didik ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai ▪ Guru mengulas materi pembelajaran yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya tentang koneksi internet 	15 menit
Inti	<p><u>Eksplorasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan materi mengenai pengenalan dan instalasi web browser, macam-macam web browser, system <i>addressing</i> di internet, hyperlink, penyimpanan dan pencetakan file dari internet 2. Guru meminta kepada peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. 	100 menit

	<p><u>Elaborasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk mengamati web browser di lab komputer 2. Guru mengamati, membimbing, menilai dan mendorong semua peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta memberikan pengarahan bagi siswa yang tidak patuh terhadap aturan. <p><u>Konfirmasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penilaian berupa hasil pengamatan siswa dalam pengamatan mengenai web browser di lab. Komputer. 2. Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan peserta didik. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik mereview dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mengidentifikasi komponen web browser lain 3. Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya mengenai e-mail 4. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam 	20 menit

3. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Modul, powerpoint
2. Alat : Komputer
3. Bahan : Materi tentang Web browser
4. Sumber : Wiyaja T. Adi. 2012. Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi. Erlangga: Jakarta.

4. Penilaian

1. Teknik : Pengamatan
2. Bentuk : Instrument Penilaian Sikap dan Soal Praktik

3. Soal dan lembar pengamatan : Terlampir
4. Tugas : Terstruktur (terlampir)

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

M. Nurwakhid, S.Kom
NBM. 1218600

Yogyakarta, 10 Agustus 2016
Mahasiswa,

Edwar Putra Adi Pratama
NIM. 13520241058

**INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN (KOGNITIF)
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDU)**

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/Semester : XII AK/1
Topik : Mengoperasikan Web Browser
Pertemuan ke- : 3 (tiga)

Tugas Terstruktur:

Ketentuan: Dikumpulkan langsung setelah pelajaran selesai

1. Sebutkan macam-macam web browser minimal 5!
2. Jelaskan langkah-langkah mendownload file dari internet!
3. Sebutkan apa saja bagian area kerja Internet Explorer dan jelaskan!

Kunci Jawaban:

1. Internet Explorer, Safari, Mozilla Firefox, Google Chrome, UC Browser, Baidu Browser, Opera, dll
2. Langkah-langkah men-download file dari internet:
 - Perhatikan terlebih dahulu link atau ikon dalam halaman web. Link itu akan mengarah pada file, baik itu file data maupun program
 - Klik link atau ikon tersebut
 - Selanjutnya akan muncul kotak dialog file download. Klik tombol save untuk mulai mendownload
 - Kotak dialog Save As akan muncul, ketik nama File yang diinginkan, lalu klik Save
3. Area kerja Internet Explorer
 - a. Title window, adalah nama judul alamat internet yang terbuka dan selalu diikuti nama program Internet Explorer.
 - b. Standar Buttons, adalah baris yang berisi tombol-tombol standar pengoperasian Internet Explorer
 - c. Address Bar, adalah kotak teks untuk mengisikan alamat internet yang ingin dikunjungi. Diujung kanan kotak ini terdapat tombol *Go* yang digunakan untuk memulai proses pencarian alamat internet yang dituju
 - d. Links, adalah baris penghubung ke alamat internet secara tepat tanpa mengetikan alamatnya terlebih dahulu, dapat ditambah atau dikurangi.
 - e. Menu, adalah baris yang berisi perintah-perintah untuk mengoperasikan Internet Explorer.

- f. Workspace, adalah area kerja yang menampilkan isi laman dari alamat internet yang dituju
- g. Status Bar, adalah baris informasi status link alamat internet yang tampil atau terbuka dalam workspace.

Pedoman Penskoran

Nomor Soal	Keterangan	Skor
Soal Nomor 1	Menjawab 5 (satu opsi poin 4)	20
Soal Nomor 2	Menjelaskan dengan jelas dan lengkap	30
Soal Nomor 3	Menyebutkan dan menjelaskan semuanya skor maksimal 50. 1 -> 10 2 -> 15 3 -> 25 4 -> 30 5 -> 37 6 -> 43 7 -> 50	50

Nilai Tugas Terstruktur = Total Skor yang diperoleh

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGAMATAN SIKAP
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)

Kelas/Semester : XII AK/1

Topik : Mengoperasikan Web Browser

Pertemuan ke- : 3 (tiga)

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda *check list* (✓) pada pada kolom yang sesuai dengan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

No	Nama Peserta Didik	JK	Aspek yang dinilai								Jumlah Skor
			Rasa Tahu		Ingin		Disiplin				
			1	2	3	4	1	2	3	4	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4

Skor minimal : 5

Skor maksimal : 20

Keterangan: 1 = BT

2 = MT

3 = MB

4 = MK

BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MB : Mulai berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten)

MK : Membudaya (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten)

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal × 4 (karena menggunakan skala 4) / 8

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

MATERI AJAR

Mata Pelajaran	: Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/Semester	: XII AK/1
Topik	: Mengoperasikan Web Browser
Pertemuan ke-	: 3 (tiga)

Materi:

MENGENAL WEB BROWSER

Dewasa ini internet bukan lagi sesuatu yang baru di masyarakat, karena penggunaannya sebagai media komunikasi massa hamper dapat kita temui dimana-mana. Sebuah *software* diperlukan untuk menjelajah internet. *Software* itu disebut web browser. Beberapa web browser yang banyak digunakan oleh pengguna internet, seperti Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, dan Google Chrome.

1. Menjalankan Internet Explorer

Internet Explorer adalah salah satu software web browser yang sangat terkenal dan banyak digunakan. Langkah-langkah untuk mengaktifkan atau memanggil Internet Explorer adalah klik *start -> All Programs -> Internet Explorer*.

2. Area Kerja Internet Explorer

1. Title window, adalah nama judul alamat internet yang terbuka dan selalu diikuti nama program Internet Explorer.
2. Standar Buttons, adalah baris yang berisi tombol-tombol standar pengoperasian Internet Explorer
3. Address Bar, adalah kotak teks untuk mengisikan alamat internet yang ingin dikunjungi. Diujung kanan kotak ini terdapat tombol *Go* yang digunakan untuk memulai proses pencarian alamat internet yang dituju
4. Links, adalah baris penghubung ke alamat internet secara tepat tanpa mengetikan alamatnya terlebih dahulu, dapat ditambah atau dikurangi.
5. Menu, adalah baris yang berisi perintah-perintah untuk mengoperasikan Internet Explorer.
6. Workspace, adalah area kerja yang menampilkan isi laman dari alamat internet yang dituju
7. Status Bar, adalah baris informasi status link alamat internet yang tampil atau terbuka dalam workspace.

MEMAHAMI ALAMAT INTERNET DAN HYPERLINK

1. Alamat Internet

Alamat internet atau alamat sebuah web disebut juga URL (*Unifrom Resource Locator*).

Alamat internet ini biasanya terdiri atas 4 bagian, yaitu:

- a. Nama *protocol* (*protocol* adalah aturan-aturan atau standar yang membuat computer dapat saling berbagi informasi)
- b. Lokasi dari situs, contohnya *www* (*World Wide Web*).
- c. Nama organisasi yang mengatur situs.
- d. Sebuah akhiran yang mengidentifikasi jenis dari organisasi. (Contohnya *.com* untuk sebuah organisasi komersial).

Misalkan diketahui alamat internet <http://www.ditpsmk.net/>, artinya:

http : web server ini menggunakan *Hypertext Transfer Protocol*

www : Lokasi situs ini berada di dalam *World Wide Web*

ditpsmk : Web server ini berada di *ditpsmk* yang mengatur situsnya

net : Ini menunjukan institusi tersebut bergerak dalam jaringan (*network*)

Ketika alamat internet seperti <http://www.ditpsmk.net/> diketik ke dalam address dan mengklik *Go* atau menekan *Enter*, isi informasi institusi itu akan muncul dalam workspace pada web browser. Informasi yang muncul itulah yang sering disebut situs web (*website*).

2. Hyperlink

Didalam sebuah situs web, terlihat beberapa teks yang memiliki warna berbeda, bergaris bawah, atau berada di dalam kotak (tombol), Teks-teks inilah yang disebut hyperlink atau link. Jika bagian ini di klik, pengguna akan dibawa ke halaman web lainnya. Kamu dapat mengetahui bahwa teks tersebut aktif (link) jika pointer mouse melewati teks tersebut, pointer itu berubah menjadi pointing finger.

MENYIMPAN FILE HALAMAN WEB DAN DOWNLOAD

1. Menyimpan File Halaman Web

Halaman web dalam internet explorer dapat disimpan kedalam file di computer. Ini bertujuan agar halaman web tersebut dapat dibuka kembali tanpa melakukan koneksi internet (*work offline*). Penyimpanan halaman web dapat dilakukan dengan mengiktuai langkah-langkah dibawah ini:

- a. Klik menu file lalu pilih *save as....* pada Internet Explorer
- b. Tentukan lokasi penyimpanan file dalam *save ini*
- c. Pada kotak teks *file name:*, ketik nama file (*windows* biasanya menggunakan nama halaman web secara otomatis), klik *save* untuk mulai menyimpan

2. Download

Download adalah proses pengambilan informasi berupa file, data atau program yang disediakan oleh sebuah situs web dan menyimpannya ke dalam computer. Tipe file hasil download biasanya berupa .pdf (dari aplikasi Acrobat Reader), .ppt (dari aplikasi powerpoint), .doc (dari aplikasi MS Word), .htm atau .html dari file HTML, dan lain sebagainya. Adapula file-file hasil download berupa gambar yang mempunyai format data JPG, JPEG, TIFF, GIF, dan lain sebagainya.

Langkah-langkah men-download file dari internet:

- a. Perhatikan terlebih dahulu link atau ikon dalam halaman web. Link itu akan mengarah pada file, baik itu file data maupun program
- b. Klik link atau ikon tersebut
- c. Selanjutnya akan muncul kotak dialog file download. Klik tombol save untuk mulai mendownload
- d. Kotak dialog Save As akan muncul, ketik nama File yang diinginkan, lalu klik Save

MENCETAK FILE HASIL BROWSING

Halaman web dapat langsung dicetak dengan langkah sebagai berikut:

- a. Pilih menu file pada menu bar kemudian klik Print
- b. Setelah itu akan tampil kotak dialog Print
- c. Pilih jenis printer yang digunakan pada *Select Printer* serta jumlah dan halaman yang akan dicetak pada *Page Range*
- d. Kemudian klik *Print*.

Untuk mengantisipasi kesalahan cetak, lihat file hasil cetakan dilayar terlebih dahulu sebelum file tersebut dicetak ke printer.

- e. Pilih menu file pada menu bar
 - f. Kemudian klik Print Preview
 - g. Setelah itu akan tampil hasil cetakan dalam layar yang ditampilkan per halaman
- Apabila tampilan cetakan pada layar itu sesuai dengan keinginan, klik tombol Print untuk mulai mencetak.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Bidang Studi Keahlian	: Semua Jurusan
Kompetensi Keahlian	: Akuntansi
Mata Pelajaran	: Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI)
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit
Kelas/Semester	: XII AK/1
Pertemuan ke-	: 4 (empat)
Standar Kompetensi	: Mengoperasikan <i>Web-Design</i> (Internet)
Kompetensi Dasar	: Mengoperasikan <i>Web-Browser</i>
Indikator	: 1. Pengertian dan manfaat internet dijelaskan dengan benar 2. Koneksi internet telah tersambung dengan baik 3. Web Browser telah terinstalasi dan dapat berjalan normal 4. Menu dan Format URL (<i>Uniform Resouce Locator</i>) dijelaskan secara tepat 5. URL tertentu diakses melalui isian, menu dan hyperlink dengan penulisan yang benar. Informasi dan gambar dicari menggunakan mesin pencari sesuai prosedur 6. File-file hasil browsing disimpan pada media penyimpanan (hard disk, flash disk, CD) sesuai dengan prosedur 7. File dokumen hasil browsing dicetak dan fitur pencetakan diaplikasikan sesuai dengan kebutuhan.

I. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengerjakan soal ulangan harian KD 1 dengan benar

Nilai Karakter

1. Mandiri
Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas baik secara individu maupun kelompok.
2. Tanggung Jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

II. Materi pembelajaran

1. Soal Ulangan Harian (KD I)
(*terlampir*)

III. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam untuk memulai pembelajaran. • Guru memperkenalkan diri dan memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. 2. Menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan KKM yang harus dicapai oleh peserta didik dan menyampaikan remedial bila tidak peserta didik tidak mencapai KKM. • Guru menyampaikan tata cara atau peraturan yang harus dipatuhi oleh peserta didik selama ujian. • Guru membagikan Soal Ulangan Harian I kepada masing-masing peserta didik. 	15 menit
Inti	Peserta didik mengerjakan Soal Ulangan Harian I	100 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengambil hasil pekerjaan peserta didik. 2. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya yaitu tentang <i>email</i> 3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam 	20 menit

IV. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Lembar Soal Ulangan Harian I
2. Bahan : Soal Ulangan Harian I
3. Sumber :
 - Mintana Anjrah, Wijaya T. Adi. 2012. *Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi*. Jakarta: Erlangga

V. Penilaian

1. Teknik : Pengamatan dan Tes Tertulis
2. Bentuk : Instrument Penilaian Sikap dan Soal Tertulis
3. Soal dan lembar pengamatan : Terlampir

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Yogyakarta, 24 Agustus 2016
Mahasiswa,

M. Nurwakhid, S.Kom
NBM. 1218600

Edwar Putra Adi Pratama
NIM. 13520241058

**INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN (KOGNITIF)
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDU)**

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan
Informasi (KKPI)
Kelas/Semester : XII AK/1
Topik : Ulangan Harian 1
Pertemuan ke- : 4 (empat)



MUHAMMADIYAH MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH

SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN

Alamat: Ngentak, Sumberagung, Moyudan, Sleman, Yogyakarta 55563

☎ (0274) 7499262 Fax (0274) 6497077 E-mail: smk_muh2moyudan@yahoo.com

**SOAL ULANGAN HARIAN
MENGOPERASIKAN WEB-DESIGN (INTERNET)**

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan
Informasi (KKPI)
Standar Kompetensi : Mengoperasikan Web-Design (Internet)
Kelas/Semester : XII AK/1
Kompetensi Keahlian : Akuntansi
Hari/ Tanggal : Rabu, 24 Agustus 2016

PETUNJUK:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal-soal berikut ini.
2. Kerjakan soal pada pada lembar jawaban yang tersedia.
3. Boleh mengerjakan secara tidak berurutan.

A. Pilihan Ganda

1. Port yang digunakan untuk menghubungkan komputer dengan modem eksternal adalah..
 - a. COM1
 - b. COM3
 - c. USB
 - d. Dipasang di mainboard
 - e. Dipasang di port VGA

2. Berikut ini yang merupakan kelebihan modem eksternal adalah
 3. Perangkat lunak berikut digunakan sebagai browser adalah.....
 4. Perangkat lunak berikut digunakan sebagai browser adalah.....
 5. Software yang tidak bisa digunakan untuk menjelajahi internet adalah...
 6. Halaman web dapat kita simpan menjadi suatu file bertipe...
 7. Alamat internet atau alamat sebuah web disebut juga...
 8. Berikut ini merupakan manfaat dari internet, kecuali...
- a. Mudah dipasang
 - b. Harganya murah
 - c. Kecepatan aksesnya lebih tinggi
 - d. Mereknya terkenal
 - e. Koneksinya stabil
 - a. Windows XP
 - b. mIRC
 - c. Microsoft Outlook
 - d. Yahoo Messenger
 - e. Safari
 - a. Windows XP
 - b. mIRC
 - c. Microsoft Outlook
 - d. Yahoo Messenger
 - e. Safari
 - a. Internet Explorer
 - b. Mozilla Firefox
 - c. Opera
 - d. Google Chrome
 - e. Microsoft Publisher
 - a. .doc
 - b. .xls
 - c. .htm
 - d. .ppt
 - e. .jpg
 - a. hyperlink
 - b. protocol
 - c. hypertext
 - d. URL
 - e. ISP
 - a. upload

- b. download
 - c. searching
 - d. browsing
 - e. hacking
9. E-learning merupakan pemanfaatan internet di bidang...
- a. Pendidikan
 - b. Pemasaran
 - c. Pemerintahan
 - d. Perdagangan
 - e. Masyarakat
10. Domain ac.id digunakan pada...
- a. Sekolah
 - b. Instansi Pemerintahan
 - c. Perguruan Tinggi
 - d. Komersial
 - e. Pendidikan
11. Contoh penulisan alamat internet yang benar adalah...
- a. <http://www.google.co.id>
 - b. <http://wwwgoogle.co.id>
 - c. <http:\\www.google.co.id>
 - d. <http://www.google.co.id>
 - e. <http:\\www.google.co.id>
12. Pemasangan modem yang benar adalah...
- a. Antara PC dan kabel telepon
 - b. Modem kemudian Telepon kemudian PC
 - c. Antara CPU dan monitor
 - d. Antara CPU dan printer
 - e. Antara monitor dan printer
13. IP adalah singkatan dari...
- a. Index Protocol
 - b. Interface Protocol
 - c. Internet Protocol
 - d. Interconnected Protocol
 - e. International Protocol
14. Terdapat dua jenis modem, yaitu modem ... dan modem ...
- a. Statis - dinamis
 - b. Single - double
 - c. Besar - kecil
 - d. Eksternal - internal
 - e. Cepat – lambat
15. Pada prinsipnya, modem adalah suatu perangkat yang digunakan untuk mengubah...
- a. Sinyal analog ke sinyal digital
 - b. Sinyal digital ke sinyal analog
 - c. Sinyal satelit ke sinyal digital
 - d. Sinyal digital ke sinyal satelit
 - e. Sinyal digital ke sinyal analog atau sebaliknya
16. Software yang dapat digunakan untuk menjelajahi internet adalah...
- a. Internet explorer
 - b. Intenet designer
 - c. Internet navigator
 - d. Web browser
 - e. Open office
17. Proses pengambilan informasi berupa file yang sudah disediakan oleh suatu situs dan menyimpannya ke dalam komputer, disebut...
- a. upload
 - b. download
 - c. searching
 - d. browsing
 - e. hacking
18. Internet singkatan dari...
- a. Internasioal Network
 - b. Interconnect Network
 - c. Interconnected Network
 - d. Interconnect Netting
 - e. Internconnected Netting
19. www singkatan dari...
- a. World Wide Web
 - b. Wide World Web
 - c. Web World Wide
 - d. World Web Wide
 - e. Web Wide World
20. Area kerja yang berisi tombol-tombol standar pengoperasian Internet Explorer adalah..
- a. Tittle Window
 - b. Standar Buttons
 - c. Links
 - d. Menu

- e. Status Bar
21. Ketika alamat internet diketik ke dalam address bar dan mengklik Go atau menekan enter, maka informasi akan dimunculkan pada...
- Workbar
 - Workspace
 - Workingbar
 - Working menu
 - Working space
22. Untuk mencetak hasil browsing, maka menu yang di pilih pada menu file yaitu...
- Save
 - Open
 - Print
 - Exit
 - Save As
23. Lazada.co.id adalah situs yang digunakan sebagai pemanfaatan internet di bidang...
- Pemasaran
 - Pemerintahan
 - Pendidikan
 - Militer
 - Masyarakat
24. Langkah dalam menjalankan internet explorer yaitu...
- Start – All Programs – Accesoris – Internet Explorer
 - Start – All Programs – Internet Explorer
 - Start – Programs – Internet Explorer
 - Start – Programs – Accesoris – Internet Explorer
 - Start – Internet Explorer
25. Aturan-aturan atau standar yang membuat komputer dapat saling berbagi informasi disebut...
- Hyperlink
 - Link
 - Web server
 - Standar buttons
 - Protocol
26. Saat online, jaringan telepon tidak terganggu dan dapat digunakan secara bersamaan. Bekerja pada frekuensi 34 kHz sampai 1104 kHz merupakan teknologi dari..
- Fiber Optic
 - Broadband
 - Analog Dial-Up
 - Modem Internet
 - ASDL
27. Jenis koneksi yang kecepatannya hingga 1Gb/s yaitu..
- Fiber Optic
 - Broadband
 - Analog Dial-Up
 - Modem Internet
 - ASDL
28. Program pemanfaatan internet dibidang pemerintahan adalah...
- E-learning
 - E-Commerce
 - E-Goverment
 - E-Complain
 - E-Business
29. Web browser yang bisa ditemukan hanya pada perangkat Macintosh (Apple) adalah...
- UC Browser
 - Opera
 - Netscape Navigator
 - Google Chrome
 - Safari
30. Jenis koneksi yang memiliki koneksi paling lambat dan sekarang mulai ditinggalkan yaitu...
- Broadband
 - Modem Internal
 - Analog Dial Up
 - ASDL
 - Modem Eksternal
- ESSAY!**
- Jelaskan pengertian dari Internet!
 - Jelaskan pengertian dari IP Address!
 - Jelaskan apa saja kekurangan dari koneksi Analog Dial Up!
 - Jelaskan apa yang dimaksud dengan Hyperlink!
 - Sebutkan area apa saja yang terdapat pada Internet Explorer! Jelaskan! (minimal 3)
- “SELAMAT MENGERJAKAN”***
- Kunci Jawaban**
- A. Soal Pilihan Ganda**

1. C
2. A
3. E
4. E
5. E
6. C
7. D
8. E
9. A
10. C
11. A
12. B
13. C
14. D
15. E
16. A
17. B
18. C
19. A
20. B
21. B
22. C
23. A
24. B
25. E
26. E
27. A
28. C
29. E
30. C

B. ESSAY

1. Internet berasal dari kata Interconnection Networking, yang berarti hubungan dari banyak jaringan komputer dengan berbagai tipe dan jenis, dengan menggunakan tipe komunikasi seperti telepon, satelit, dan lainnya.
2. IP Address adalah deretan angka biner antara 32 bit – 128 bit yang dipakai sebagai alamat identifikasi untuk tiap komputer host dalam jaringan internet.
3. Kekurangan Analog Dial-Up:
 - Kekurangan yang paling mendasar adalah masalah kecepatan koneksi.
 - Pada saat koneksi internet berlangsung, kamu tidak bisa menerima atau melakukan panggilan Kualitas jaringan telepon yang terpasang sangat berpengaruh pada kualitas koneksi.
 - Lebar pita frekuensi yang dipakai rentan terhadap gangguan (noise) yang ditimbulkan dari lingkungan.
4. Hyperlink adalah tanda/ area yang bergaris bawah pada workspace yang ditandai dengan warna berbeda yang berfungsi menuju ke suatu halaman web ketika tanda tersebut di klik.
5. Area pada Internet Explorer
 - a. Title window, adalah nama judul alamat internet yang terbuka dan selalu diikuti nama program Internet Explorer.
 - b. Standar Buttons, adalah baris yang berisi tombol-tombol standar pengoperasian Internet Explorer
 - c. Address Bar, adalah kotak teks untuk mengisi alamat internet yang ingin dikunjungi. Diujung kanan kotak ini terdapat tombol Go yang digunakan untuk memulai proses pencarian alamat internet yang dituju
 - d. Links, adalah baris penghubung ke alamat internet secara tepat tanpa mengetikkan alamatnya terlebih dahulu, dapat ditambah atau dikurangi.
 - e. Menu, adalah baris yang berisi perintah-perintah untuk mengoperasikan Internet Explorer.
 - f. Workspace, adalah area kerja yang menampilkan isi laman dari alamat internet yang dituju
 - g. Status Bar, adalah baris informasi status link alamat internet yang tampil atau terbuka dalam workspace.

Pedoman Penilaian

Soal Pilihan Ganda

Soal Nomor 1 – 30 bobot nilai: $1 \times 30 = 30$

Soal Essay

Soal Nomor 1 – 5 bobot nilai: 5 x 4 = 20

SKOR	= 50/5 x 10 = 100
------	--------------------------

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGAMATAN SIKAP
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/semester : XII AK/1
Topik : Ulangan Harian 1
Pertemuan ke- : 4 (empat)

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda *check list* (✓) pada pada kolom yang sesuai dengan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

No	NIS	Nama Peserta Didik	JK	Aspek yang dinilai								Jumlah Skor
				Mandiri				Tanggung Jawab				
				1	2	3	4	1	2	3	4	
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4
Skor minimal : 2
Skor maksimal : 8

Keterangan: 1 = BT

2 = MT

3 = MB

4 = MK

BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MB : Mulai berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten)

MK : Membudaya (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten)

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal × 4 (karena menggunakan skala 4)

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Bidang Studi Keahlian	: Semua Program Keahlian
Kompetensi Keahlian	: Akuntansi
Mata Pelajaran	: Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit
Kelas/Semester	: XII AK/1
Pertemuan ke-	: 5 (lima)
Standar Kompetensi	: Mengoperasikan <i>Web-Design</i> (Internet)
Kompetensi Dasar	: Mengoperasikan <i>software email client</i>
Indikator	: - Pengoperasian <i>web-mail</i> dijelaskan secara rinci - Manfaat <i>web-mail</i> dijelaskan dengan benar - Prosedur pembuatan <i>email</i> dijelaskan secara benar

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian dari *web-mail*
2. Siswa mampu menjelaskan manfaat dari *web-mail*
3. Siswa mampu menjelaskan prosedur pembuatan *email*
4. Siswa mampu mempraktikkan cara membuat *email*
5. Siswa mampu mempraktikkan pengoperasian *email*

Nilai Karakter

1. Rasa ingin tahu
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
2. Disiplin
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

II. Materi pembelajaran

Terlampir

1. Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : *Student Centered Approach*
- b. Model Pembelajaran : *Explicit Intruction*
- c. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, dan Mengamati.

2. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. Menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini. <ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada hari ini terkait dengan pengoperasian <i>web mail</i>, manfaat <i>web mail</i>, dan prosedur pembuatan <i>email</i> Guru memberikan apersepsi untuk mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis peserta didik Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai Guru mengulas materi pembelajaran yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya tentang pengenalan dan instalasi web browser, macam-macam web browser, sistem <i>addressing</i> di internet, hyperlink, penyimpanan dan pencetakan file dari internet 	15 menit
Inti	<p><u>Eksplorasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi mengenai pengoperasian <i>web mail</i>, manfaat <i>web mail</i>, dan prosedur pembuatan <i>email</i> Guru meminta kepada peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. <p><u>Elaborasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Guru meminta peserta didik untuk membuat email sesuai dengan prosedur Guru mengamati, membimbing, menilai dan mendorong semua peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta memberikan pengarahan bagi siswa yang tidak patuh terhadap aturan. <p><u>Konfirmasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan penilaian berupa hasil pengamatan siswa dalam membuat email secara benar Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan 	100 menit

	peserta didik.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> Guru bersama peserta didik mereview dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru memberikan tugas terstruktur kepada peserta didik untuk membuat <i>email</i> dengan penyedia jasa <i>email</i> yang berbeda Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya mengenai alamat email dibuat dengan benar, dan <i>attachment</i>. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam. 	20 menit

3. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

- Media : Modul, internet.
- Alat : Komputer
- Bahan : Materi tentang *email*
- Sumber : Internet
 - Pengertian, manfaat, dan cara membuat email, diakses dari aularatih.blogspot.co.id/2015/09/tentang-email.html

4. Penilaian

- Teknik : Pengamatan
- Bentuk : Instrument Penilaian Sikap dan Soal Praktik
- Soal dan lembar pengamatan : Terlampir
- Tugas : Terstruktur (terlampir)

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Yogyakarta, 7 September 2016
Mahasiswa,

M. Nurwakhid, S.Kom
NBM. 1218600

Edwar Putra Adi Pratama
NIM. 13520241058

Lampiran 1

INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN (KOGNITIF)

DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDU)

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/Semester : XII AK/1
Topik : Mengoperasikan *Email*
Pertemuan ke- : 5 (lima)

Tugas Terstruktur:

Ketentuan: Dikumpulkan langsung setelah pelajaran selesai

1. Jelaskan langkah-langkah membuat email dari situs yahoo!

Kunci Jawaban:

1. Langkah membuat email dari yahoo:
 - 1) Silahkan anda klik <http://edit.yahoo.com/registration>, anda akan dibawa ke halaman utama pendaftaran email yahoo.
 - 2) Pengisian data pendaftaran email yahoo yang meliputi:
 - a) Data nama
 - b) Nama pengguna yahoo
 - c) Kata sandi
 - d) Nomor ponsel
 - e) Tanggal lahir
 - f) Jenis kelamin
 - g) Nomor pemulihan opsional dan hubungan
 - 3) Jika telah selesai, silahkan tekan tombol buat akun (*create account*) untuk menuju tahap pendaftaran email yahoo berikutnya
 - 4) Isikan kode captcha untuk memverifikasi bahwa anda manusia bukan robot lalu tekan kirim kode
 - 5) Email berhasil dibuat

Pedoman Penskoran

Nomor Soal	Keterangan	Skor
Soal Nomor 1	Jawaban lengkap sesuai prosedur.	100

	Kurang 1 step	80
	Kurang 2 step	60
	Kurang 3 step	40
	Kurang 4 step	20
	Kurang 5 step	0

Nilai Tugas Terstruktur = Total Skor yang diperoleh

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGAMATAN SIKAP
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)

Kelas/Semester : XII AK/1

Topik : Mengoperasikan *Email*

Pertemuan ke- : 5 (lima)

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda *check list* (✓) pada pada kolom yang sesuai dengan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

No	Nama Peserta Didik	JK	Aspek yang dinilai								Jumlah Skor
			Rasa Tahu		Ingin		Disiplin				
			1	2	3	4	1	2	3	4	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4

Skor minimal : 5

Skor maksimal : 20

Keterangan: 1 = BT

2 = MT

3 = MB

4 = MK

BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MB : Mulai berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten)

MK : Membudaya (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten)

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal × 4 (karena menggunakan skala 4) / 8

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

MATERI AJAR

Mata Pelajaran	: Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/Semester	: XII AK/1
Topik	: Mengoperasikan <i>Email</i>
Pertemuan ke-	: 5 (lima)

Materi:

Pengertian Email

E-mail (*electronic mail*) adalah surat dalam bentuk elektronik. Email merupakan salah satu fasilitas atau aplikasi internet yang paling banyak digunakan dalam hal surat menyurat. Hal ini dikarenakan e-mail merupakan alat komunikasi yang murah, cepat, dan efisien. Menggunakan e-mail memungkinkan kita untuk mengirimkan pesan dalam bentuk surat ke seluruh dunia dalam waktu yang sangat cepat dan biaya yang murah.

Manfaat/ kegunaan email

- Media komunikasi
E-mail atau surat elektronik adalah media komunikasi yang biasa dilakukan secara personal atau umum (komunitas).
- Media pengiriman
Dengan email anda bisa melakukan pengiriman data ke seluruh dunia dan tentunya pengirim dan yang dikirim data sama-sama menggunakan alamat e-mail, bukan alamat rumah. Tidak hanya itu, dengan menggunakan e-mail anda bisa mengirimkan data ke banyak orang hanya dalam hitung menit bahkan detik.
- Efektif, efisien, dan murah
Melakukan pengiriman data melalui email sangat efektif, efisien, dan murah. Maksudnya, anda tidak perlu keluar rumah dan pergi ke kantor pos hanya untuk mengirim foto atau lamaran pekerjaan. Cukup melalui koneksi internet dan alamat email anda, pengiriman akan cepat sampai ke alamat tujuan dan tidak perlu biaya mahal.
- Media promosi
Jika anda memiliki usaha di internet atau bisnis online, anda bisa mengirimkan promosi produk ke para pelanggan anda dengan memanfaatkan daftar email pelanggan yang ada.
- Media informasi
Melalui email, anda bisa mendapatkan informasi-informasi terbaru dari seluruh dunia yang anda inginkan dengan cara menjadi pelanggan informasi dari media yang anda tentukan.
- Membuat blog atau website

Dengan email anda bisa membuat blog dan website.

7. Sosial media

Dengan email, anda bisa menjalin hubungan dengan teman atau orang lain. Baik menggunakan email itu sendiri atau melalui jejaring sosial seperti facebook, twitter, atau google.

Cara membuat email

Contoh cara membuat email gratis di Google (Gmail)

Kenapa memilih membuat email gratis dari google? Karena akun google merupakan akun yang multi fungsi, anda cukup membuat 1 akun email google berarti anda sama dengan memiliki semua fasilitas google.

Untuk membuat email dari gmail kunjungi situs <http://mail.google.com> lalu sign up. Lalu akan muncul seperti gambar dibawah ini

The image shows the Gmail sign-up form with the following numbered annotations:

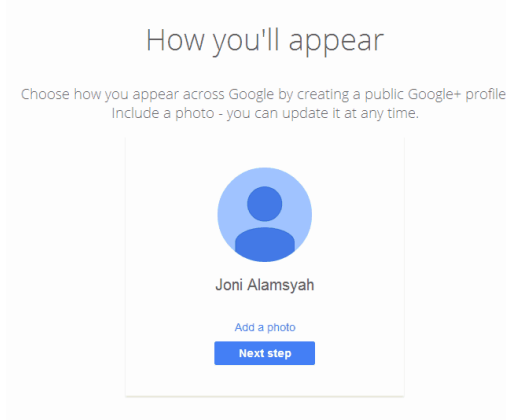
- 1: Name (First and Last name fields)
- 2: Choose your username (Username field)
- 3: Create a password (Password field)
- 4: Confirm your password (Confirm password field)
- 5: Birthday (Month, Day, and Year fields)
- 6: Gender (Male/Female dropdown)
- 7: Mobile phone (Phone number field)
- 8: Your current email address (Email field)
- 9: Prove you're not a robot (Captcha image)
- 10: Type the text (Captcha text input)
- 11: Location (Country dropdown)
- 12: I agree to the Google Terms of Service and Privacy Policy (Agreement checkbox)
- 13: Next step (Next button)
- 14: Learn more (Learn more link)
- 15: Skip this verification (Skip verification checkbox)

Keterangan:

- Isi dengan nama depan anda
- Isi dengan nama belakang anda
- Isi dengan *username* anda itu akan menjadi nama email anda nantinya
- Isi dengan *password* email yang anda inginkan

5. Ulangi mengisi *password*
6. Pilih bulan lahir anda
7. Isi dengan tanggal lahir anda
8. Isi tahun lahir anda
9. Pilih jenis kelamin anda (*male* untuk pria, dan *female* untuk wanita)
10. Isi dengan nomor hape anda (untuk mendapat password baru jika nantinya lupa password)
11. Isi email lain yang ada
12. Isikan kode atau tulisan yang ada di gambar atas untuk memverifikasi bahwa kita adalah manusia bukan robot
13. Pilih negara
14. Centang persetujuan ketentuan layanan
15. Klik next step untuk melanjutkan membuat email gratis di google

Dan pada tahap berikutnya akan muncul gambar seperti dibawah ini:



DAFTAR PRESENSI

DAFTAR HADIR SISWA

Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan

Kelas/Semester : X MM/1

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)

Tahun Ajaran : 2016/2017

NO	NIS	Nama	L/P	Juli				Agustus				September		Jumlah	
				Tanggal	27	3	10	18	25	8	Tanggal	S	I		
1	5703	AFIFAH NUR APRILIANI	P	✓		✓	✓	✓	✓	✓					
2	5704	AGUNG NUGROHO	L	✓		✓	✓	✓	✓	✓					
3	5705	ANDANTE WIRANAGA	L	✓		✓	✓	✓	✓	✓					
4	5706	ANNE YUSTITE LARASATI	P	✓		✓	✓	✓	✓	✓					
5	5707	BAYU KURNIAWAN	L	✓		✓	✓	✓	✓	✓					
6	5708	DAH NUR EKA SARI	P	✓		✓	✓	✓	✓	✓					
7	5709	EVA AMALIAH	P	✓		✓	✓	✓	✓	✓					
8	5710	FADITIYA FAKHRI MUHARROM	L												
9	5711	FENI WAHYUNINGSIH	P	S		✓	✓	✓	✓	✓		1			
10	5712	HETI DEVITA SARI	P	✓		✓	✓	✓	✓	✓					
11	5713	ISA SURTIANDARI	P	✓		✓	✓	✓	✓	✓					
12	5714	JOHAN HENDRA MUNTOHA	L	✓		✓	✓	✓	✓	✓					
13	5715	LILIS PUSPITA SARI F.S	P	✓		✓	✓	✓	✓	✓					
14	5716	MUSAWIDYA PERMANA	L	✓		✓	✓	✓	✓	✓					
15	5717	NISCI IRASTI	P	✓		✓	✓	✓	✓	✓					
16	5718	NOVERA PANDALIKA	P	✓		✓	✓	✓	✓	✓					
17	5719	NURUL ENDANG SRI WULAN	P	✓		✓	✓	✓	✓	✓					
18	5720	PUTRI LESTARI	P	✓		✓	✓	✓	✓	✓					

19	5721	RICKY HENDRAWAN SUSANTO	L	✓		✓			✓						1
20	5722	RONALDO ANGSANA	L	✓		✓			✓						
21	5723	SITI MUNHARIFAH	P	✓		✓			✓						
22	5724	SUCI PUTERI SEKAR WANGI	P												
23	5725	YOGA BRAMASTA	L	✓		✓			✓						
24	5726	YUDANTO KURNIA P	L	✓		✓			✓						2
25	5727	YULIA WINDI SAPUTRI	P	✓		✓	S	✓	✓			1			
S : Sakit															
I : Ijin															
A : Alpa (Tanpa Keterangan)															

Guru Pembimbing

Moyudan, 3 Agustus 2016
Mahasiswa

Arifita Restu KD, S.Kom
NBM

Edwar Putra Adi Pratama
NIM. 13520241058

Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
 Kelas/Semester : X MM/1
 Mata Pelajaran : Multimedia Dasar
 Tahun Ajaran : 2016/2017

NO	NIS	Nama	L/P	Juli		Agustus		September		Jumlah		
				Tanggal		Tanggal		Tanggal		S	I	A
				28	4	11	24	7				
1	5703	AFIFAH NUR APRILJANI	P	✓	S	✓	✓	✓	✓	1		
2	5704	AGUNG NUGROHO	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
3	5705	ANDANTE WIRANAGA	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
4	5706	ANNE YUSTITE LARASATI	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
5	5707	BAYU KURNIAWAN	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
6	5708	DIAH NUR EKA SARI	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
7	5709	EVA AMALIAH	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
8	5710	FADITIYA FAKHRI MUHARROM	L			KELUAR						
9	5711	FENI WAHYUNINGSIH	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
10	5712	HETI DEVITA SARI	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
11	5713	ISA SURTIANDARI	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
12	5714	JOHAN HENDRA MUNTOHA	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
13	5715	LILIS PUSPITA SARIF.S	P	✓	✓	A	✓	✓	✓			1
14	5716	MUSAWIDYA PERMANA	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
15	5717	NISCI IRASTI	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
16	5718	NOVERA PANDALIKA	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
17	5719	NURUL ENDANG SRI WULAN	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
18	5720	PUTRI LESTARI	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
19	5721	RICKY HENDRAWAN SUSANTO	L	A	✓	✓	✓	✓	✓			1
20	5722	RONALDO ANGSANA	L	✓	S	✓	✓	✓	✓	1		

21	5723	SITI MUNHARIFAH	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
22	5724	SUCI PUTERI SEKAR WANGI	P			KELUAR						
23	5725	YOGA BRAMASTA	L	A	✓	✓	✓	✓	✓	1		
24	5726	YUDANTO KURNIA P	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
25	5727	YULIA WINDI SAPUTRI	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓			

S : Sakit
 I : Ijin
 A : Alpa (Tanpa Keterangan)

Guru Pembimbing

Moyudan, 3 Agustus 2016
 Mahasiswa

Arfita Restu KD. S.Kom
 NBM. 1151130

Edwar Putra Adi Pratama
 NIM. 13520241058

Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Kelas/Semester : XII AK/1
Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Tahun Ajaran : 2016/2017

NO	NIS	Nama	L/P	Juli Tanggal	Agustus			September Tanggal	Jumlah		
					3	10	24		S	I	A
1	5468	BINTI ASTUTI	P	✓	✓	✓	✓	✓			
2	5469	CATUR ARYANI	P	✓	✓	✓	✓	✓			
3	5470	DARYANI	P	✓		✓	✓				
4	5471	DIMAS DWI YULIANTO	P	✓	✓	✓	✓	✓			
5	5473	FAIR	L	✓		✓	✓				
6	5474	HASNA HANIFAH	P	✓	✓	✓	✓				
7	5475	HENI PANGESTUNINGTYAS	P	✓	✓	✓	✓	✓			
8	5476	ILHAM FIRDAUS	L	✓		✓	✓				
9	5477	IRVA RANI ZULAIKHA	P		✓		✓	✓			
10	5478	KRESIYANA FEBRIYANTI	P	✓		✓	✓				
11	5479	KUSMAWATI SUNDARI	P	✓	✓	✓	✓	✓			
12	5480	NIA WULANSARI	P	✓		✓	✓				
13	5481	VIATUNISA	P	✓	✓	✓	✓	✓			
14	5482	VIRA NUR AINI	P		✓		✓	✓			
15	5484	WATI UTAMI	P	✓		✓	✓				
16	5485	WIHARNINGSIH	P	✓	✓		✓	✓			

17	5544	ANGGI KUSUMA MAHARANI	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
18	5545	EKA PUTRI RAMADHANI	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓			

S : Sakit

I : Ijin

A : Alpa (Tanpa Keterangan)

Guru Mata Pelajaran

Moyudan, 3 Agustus 2016
Mahasiswa

M. Nurvakhid, S.Kom
NBM. 1218600

Edwar Putra Adi Pratama
NIM. 13520241058

DAFTAR BUKU PEGANGAN

DAFTAR BUKU PEGANGAN GURU/SISWA

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kompetensi Keahlian: Multimedia

Kelas/ Semester : X/ Gasal
Tahun Pelajaran : 2016/2017

No.	Judul Buku	Pengarang	Penerbit	Tahun	Keterangan
1	Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Kelas X	Mintana Anjrah, Wijaya T. Adi	Erlangga	2012	
2					
3					

Mata Pelajaran : Multimedia Dasar
Kompetensi Keahlian: Multimedia

Kelas/ Semester : X/ Gasal
Tahun Pelajaran : 2016/2017

No.	Judul Buku	Pengarang	Penerbit	Tahun	Keterangan
1	LKS, Menerapkan Prinsip-prinsip Seni Grafis dalam Desain Komunikasi Visual untuk Multimedia	Tim	Putra Kencana	2016	
2					
3					

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kompetensi Keahlian: Akuntansi

Kelas/ Semester : XII/ Gasal
Tahun Pelajaran : 2016/2017

No.	Judul Buku	Pengarang	Penerbit	Tahun	Keterangan
1	Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Kelas XII	Mintana Anjrah, Wijaya T. Adi	Erlangga	2012	
2					
3					

Mengetahui,
Guru Pembimbing

Moyudan, 1 September 2016
Mahasiswa

Arfita Restu KD, S.Kom
NBM. 1151130

Edwar Putra Adi Pratama
NIM. 13520241058

DAFTAR NILAI

DAFTAR NILAI PESERTA DIDIK SMK MUH 2 MOYUDAN
TAHUN PELAJARAN 2016/2017

KELAS X MM

BULAN : AGUSTUS - SEPTEMBER

MATA PELAJARAN KKPI

No.	NIS	Nama	L/P	Nilai Ke			Total	Rerata
				T1	T2	UH		
1	5703	Afifah Nur Apriiiani	P	80	80	75	235	118
2	5704	Agung Nugroho	L	80	90	86	256	128
3	5705	Andante Wiranaga	L	85	90	90	265	133
4	5706	Anne Yustite Larasati	P	80	90	75	245	123
5	5707	Bayu Kurniawan	L	95	90	88	273	137
6	5708	Diah Nur Eka Sari	P	90	90	75	255	128
7	5709	Eva Amaliah	P	85	85	75	245	123
8	5710	Faditiya Fakhri Muharrom	L	KELUAR				
9	5711	Feni Wahyuningsih	P	75	85	75	235	118
10	5712	Heti Devita Sari	P	80	90	76	246	123
11	5713	Isa Surtiandari	P	85	85	75	245	123
12	5714	Johan Hendra Muntoha	L	85	90	84	259	130
13	5715	Lilis Puspitasari Fatmawati S.	P	90	90	76	256	128
14	5716	Musawidya Permana	L	85	90	76	251	126
15	5717	Nisci Irasti	P	90	90	75	255	128
16	5718	Novera Pandalika	P	95	90	75	260	130
17	5719	Nurul Endang Sri Wulan	P	85	90	83	258	129
18	5720	Putri Lestari	P	85	90	76	251	126
19	5721	Ricky Hendrawan Susanto	L	85	80		165	82,5
20	5722	Ronaldo Angsana	L	85	85	84	254	127
21	5723	Siti Munharifah	P	85	85	77	247	124
22	5724	Suci Puteri Sekar Wangi	P	KELUAR				
23	5725	Yoga Bramasta	L	85	90	76	251	126
24	5726	Yudanto Kurnia Pujantoro	L	75	80		155	77,5
25	5727	Yulia Windi	P	95	85	75	255	128
		Jumlah (P = 15, L = 10)	25	1960	2010	1647	5617	2808,5
		Rerata		85,22	87,4	78,43	244,22	122,1

 Mengetahui,
Guru pembimbing

 Sleman, 11 September 2016
Mahasiswa

 Arfita Restu KD, S.Kom
NBM. 1151130

 Edwar Putra Adi Pratama
NIM. 13520241058

DAFTAR NILAI PESERTA DIDIK SMK MUH 2 MOYUDAN
TAHUN PELAJARAN 2016/2017

KELAS X MM

BULAN : AGUSTUS - SEPTEMBER

MATA PELAJARAN MULTIMEDIA DASAR

No.	NIS	Nama	L/P	Nilai Ke				Total	Rerata
				T1	T2	T3	T4		
1	5703	Afifah Nur Apriiiani	P	78	75	82	75	310	77,5
2	5704	Agung Nugroho	L	77	78	75	75	305	76,3
3	5705	Andante Wiranaga	L	77	77	90	78	322	80,5
4	5706	Anne Yustite Larasati	P	78	80	75	90	323	80,8
5	5707	Bayu Kurniawan	L	82	78	85	90	335	83,8
6	5708	Diah Nur Eka Sari	P	98	86	85	78	347	86,8
7	5709	Eva Amaliah	P	77	77	85	78	317	79,3
8	5710	Faditiya Fakhri Muharrom	L	KELUAR					
9	5711	Feni Wahyuningsih	P	86	80	90	95	351	87,8
10	5712	Heti Devita Sari	P	78	77	75	85	315	78,8
11	5713	Isa Surtiandari	P	77	77	85	78	317	79,3
12	5714	Johan Hendra Muntoha	L	78	80	75	82	315	78,8
13	5715	Lilis Puspitasari Fatmawati S.	P	86	78	75	77	316	79
14	5716	Musawidya Permana	L	77	77	75	75	304	76
15	5717	Nisci Irasti	P	80	85	80	80	325	81,3
16	5718	Novera Pandalika	P	85	85	90	75	335	83,8
17	5719	Nurul Endang Sri Wulan	P	80	78	75	80	313	78,3
18	5720	Putri Lestari	P	80	80	85	78	323	80,8
19	5721	Ricky Hendrawan Susanto	L	75	83	75	75	308	77
20	5722	Ronaldo Angsana	L	90	75	85	92	342	85,5
21	5723	Siti Munharifah	P	82	77	82	75	316	79
22	5724	Suci Puteri Sekar Wangi	P	KELUAR					
23	5725	Yoga Bramasta	L	75	80	75	90	320	80
24	5726	Yudanto Kurnia Pujantoro	L	75	75	75	75	300	75
25	5727	Yulia Windi	P	85	77	85	75	322	80,5
		Jumlah (P = 15, L = 10)	25	1856	1815	1859	1851	7381	1845
		Rerata		80,7	78,91	80,83	80,48	320,9	80,23

 Mengetahui,
Guru pembimbing

 Sleman, 11 September 2016
Mahasiswa

 Arfita Restu KD, S.Kom
NBM. 1151130

 Edwar Putra Adi Pratama
NIM. 13520241058

DAFTAR NILAI PESERTA DIDIK SMK MUH 2 MOYUDAN

TAHUN PELAJARAN 2016/2017

KELAS XII AK

BULAN : AGUSTUS - SEPTEMBER

MATA PELAJARAN KKPI

No.	NIS	Nama	L/p	Nilai Ke				Total	Rerata
				T1	T2	T3	UH		
1	5468	BINTI ASTUTI	P	90	90	83	80	343	85,8
2	5469	CATUR ARYANI	P	75	85	83	75	318	79,5
3	5470	DARYANI	P	90	85	89	77	341	85,3
4	5471	DIMAS DWI YULIANTO	P	80	85	75	75	315	78,8
5	5473	FAIR	L	90	90	95	88	363	90,8
6	5474	HASNA HANIFAH	P	70	85	78	80	313	78,3
7	5475	HENI PANGESTUNINGTYAS	P	100	90	75	62	327	81,8
8	5476	ILHAM FIRDAUS	L	85	80	77	80	322	80,5
9	5477	IRVA RANI ZULAIKHA	P	90	90	100	84	364	91
10	5478	KRESIYANA FEBRIYANTI	P	80	85	83	80	328	82
11	5479	KUSMAWATI SUNDARI	P	85	80	76	82	323	80,8
12	5480	NIA WULANSARI	P	75	85	75	75	310	77,5
13	5481	VIATUNISA	P	75	85	75	75	310	77,5
14	5482	VIRA NUR AINI	P	90	90	100	90	370	92,5
15	5484	WATI UTAMI	P	75	85	75	75	310	77,5
16	5485	WIHARNINGSIH	P	90	80	78	77	325	81,3
17	5544	ANGGI KUSUMA MAHARANI	P	100	90	93	86	369	92,3
18	5545	EKA PUTRI RAMADHANI	P	85	85	78	80	328	82
		Jumlah (P = 16, L = 2)	18	1525	1545	1488	1421	5979	1495
		Rerata		84,72	85,83	82,67	78,944	332,2	83,04

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Sleman, 11 September 2016
Mahasiswa

M. Nurwakhid, S.Kom
NBM. 1218600

Edwar Putra Adi Pratama
NIM. 13520241058

PROGRAM SEMESTER

No. Dokumen	:	FM-SPP-02/02-02 a
Revisi Ke	:	1
Tanggal Berlaku	:	01-Jul-16

PROGRAM SEMESTER GASAL

MATA PELAJARAN
STANDAR KOMPETENSI
KOMPETENSI KEAHLIAN

: Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi
: Mengoperasikan PC stand alone
: Multimedia

KELAS / SEMESTER : X / 1
TAHUN PELAJARAN : 2016/2017

No	Kompetensi Dasar dan Materi	Alokasi Waktu	JULI					AGUSTUS					SEPTEMBER					OKTOBER					NOPEMBER					DESEMBER					Keterangan
			Minggu ke					Minggu ke					Minggu ke					Minggu ke					Minggu ke					Minggu ke					
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1	Mengoperasikan Sistem operasi berbasis teks																																
	1.1 Komponen Sistem Komputer	4	4																														
	1.2 Langkah-langkah menyalakan komputer	2	1	1																													
	1.3 Sistem operasi berbasis teks	9		4	5																												
	1.4 Shut down komputer pada Sistem Komputer berbasis teks (DOS)	2				2																											
2	Mengoperasikan operasi berbasis Graphic User Interface (GUI)																																
	2.1 Pengenalan Sistem Operasi berbasis GUI	3				3																											
	2.2 Penggunaan perangkat masukan	5				5																											
	2.3 Pengoperasian Sistem Operasi Windows	20																															
	2.4 Instalasi Printer dan Scanner	3											3																				
	2.5 Prosedur Shut down	3											2	1																			
3	Menginstal Sistem operasi dan Program Aplikasi																																
	3.1 Pengertian dan fungsi Sistem Operasi	3											3																				
	3.2 Instalasi Sistem Operasi Windows	10											5	5																			
	3.3 Pemanfaatan fasilitas Control Panel	3																	3														
	3.4 Instalasi Program Aplikasi	10																	2	5	3												
4	Mengoperasikan software pengolah kata																																
	4.1 Pengertian dan fungsi Software Pengolah Kata	4																															
	4.2 Menjalankan Software Pengolah Kata	3																															
	4.3 Membuat file, membuka, menutup, menyimpan, dan mengatur dokumen	20																															
	4.4 Mengoperasikan perintah-perintah pencetakan dokumen	3																															
	Jumlah Alokasi Waktu	107	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3			
	Pencapaian (%) Setiap Bulan	Rencana Pelaksanaan	25					20					24					23					15										107

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran

Moyudan, 25 Agustus 2016
Mahasiswa

Arifia Restu KD, S.kom
NBM.

Edwar Putra Adi Pratama
NIM. 13520241058

PROGRAM TAHUNAN

NO. DOKUMEN	: FM-SPP-02/02-03
REVISI	: 0
Tgl Berlaku	: 1 Juli 2016

PROGRAM TAHUNAN

MATA PELAJARAN
KELAS / KOMPETENSI KEAHLIAN
TAHUN PELAJARAN

: Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
: X/ MM
: 2016/2017

SEMESTER	STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	Alokasi Waktu	Keterangan
GASAL	Mengoperasikan PC stand alone	Mengoperasikan Sistem operasi berbasis teks	17	
		Mengoperasikan operasi berbasis Graphic User Interface (GUI)	34	
	Mengoperasikan sistem operasi dan software aplikasi	Menginstal Sistem operasikan operasi dan Program Aplikasi	26	
		Mengoperasikan software pengolah kata	30	
JUMLAH			107	
GENAP	Mengoperasikan sistem operasi dan software aplikasi	Mengoperasikan software spreadsheet	26	
			26	
JUMLAH TOTAL			133 JAM	

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Moyudan, 25 Agustus 2016
Mahasiswa

Arfita Restu KD, S.Kom
NBM. 1151130

Edwar Putra Adi Pratama
NIM. 13520241058

LAPORAN PENGUNAAN DANA



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN DANA PELAKSANAAN PPL/MAGANG III

F03
Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : JL. Ngentak-Klangon, Sumberagung, Moyudan, Sleman

No	Nama Kegiatan	Hasil Kuantitatif/ Kuantitatif	Serapan Dana (Dalam Rupiah)			
			Swadaya/Sekolah /Lembaga	Mahasiswa	Pemda Kabupaten	Sponsor /Lembaga lainnya
1	Print RPP	Terselesaikannya RPP untuk pegangan guru pembimbing dan guru dalam mengajar	-	Rp 50.000,00	-	-
2	Print Soal Ulangan	Soal ulangan siap untuk digunakan	-	RP 45.000,00	-	-
3	Print laporan	Terselesaikannya laporan PPL dan memperbanyak laporan sebanyak 2 laporan.	-	Rp 100.000,00	-	-

4	Pendampingan MPLS	Terselesaikannya kegiatan MPLS bagi kelas X dan terkondisikannya kegiatan pembelajaran bagi siswa kelas XI dan XII ketika kelas X melaksanakan kegiatan MPLS	-	Rp 796.400,00	-	-
5	Lomba 17 Agustus	Terlaksananya kegiatan lomba 17 Agustus (lomba voli, balap karung, estafet karet, estafet air, tebak kata, gobak sodor) di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan yang diikuti oleh seluruh siswa kelas X, XI, XII, dan guru serta karyawan.	Rp 273.500,00	Rp 153.000,00	-	Rp 426.500,00
6	Kenang-kenangan	Tersedianya kenang-kenangan untuk sekolah dan seluruh siswa kelas X, XI, dan XII di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan yang terdiri dari tiga	-	Rp 1.375.500,00	-	Rp 1.375.500,00

Microteaching UNY Kelas F1.1 PTI



Penerjunan PPL



Syawalan



Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLS)



Pentas Seni PLS



Upacara 17 Agustus



Jalan Sehat



Kegiatan 17an



Persiapan Akreditasi





Mengajar



Piket TU



Piket Ruang Guru



Piket Perpustakaan



Piket Basecamp PPL



Akreditasi Sekolah



Idul Qurban



Foto Bersama Teman PPL



Foto Bersama Kepala Sekolah



Foto Bersama Guru Pembimbing



Foto Bersama PPL UAD



Foto Bersama Siswa Kelas X MM



Foto Bersama Siswa Kelas XII AK

